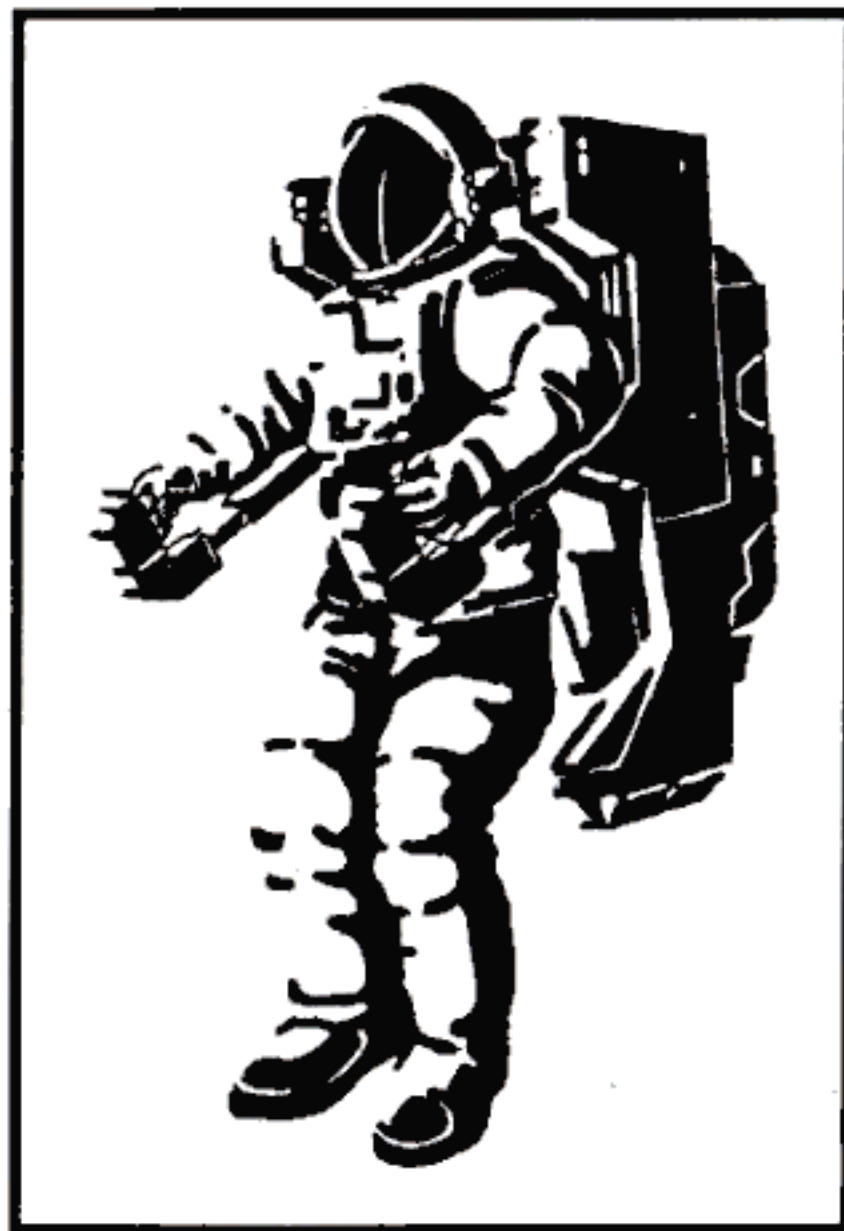


MURDERS IN SPACE



© INFOGRAMES 1990

CONTENTS

English	4
Français	13
Deutsch	24
Italiano	35



ENGLISH

ATARI ST & STE - AMIGA

June 30, 2005. 06:45 universal time, Base Kourou.

Intense activity is in the air at the Jupiter control hall. The rocket Ariane 5, chartered by the Pegasus Space Consortium, is ready to take off from launch pad A3. At the top of the rocket, inside an European space shuttle along with a British astronomer, you mentally count the final seconds before lift-off...

Even though you aren't a specialist in the domain of space, at least you have built a reputation for yourself through prior investigative research. The Pegasus Space Consortium has called you rather than another due to the gravity of the situation. In fact, a few days ago, the Mission Commander alerted Ground Control of unusual incidents on board, the worst of which being an assassination attempt on his life! Taking advantage of a routine flight, you are being sent to the space station to resolve the affair and to unmask the culprit. Apart from the Commander, the crew has not been informed of your arrival. Officially, you are making a routine administrative check-up. Your cover: Dick Anderson.

For technical reasons, you must return to Earth the following day with the astronaut who has finished his mission. The 24 hours aboard won't be too much... yet at times the hours will seem long enough! But be careful! Due to the stalemate at the Berlin Negotiations in March 2004, and the absence of signatures from countries involved with The Space Charter of the United Nations; you should be quite careful in your investigation involving citizens of eight different nationalities.

You have been advised to use the utmost discretion. In the case of "non accidental" death to an astronaut, you should take all available measures to hide the event until the end of your mission.

The Space Station Pegasus

The first parts of the Pegasus were put in orbit at the end of the 20th century. The space station consisted of only 4 modules. Organized around a central module, it is today made up of: a command module, two habitation modules, two laboratories, an extravehicular activity module (EVA) and a storage module.

The docking systems are compatible with all space vehicles (in reference to the ESD-404). In 2006, two industrial production modules (metallurgy - electronic - pharmaceutical) will join with the Pegasus. The space station will then weigh 275 tons.

It is self supporting for a period of up to three months under normal use. Re-fueling and crew change is assured by a rotation of orbiters.

Pegasus is in a base orbit altitude of 400 kilometers. It completes one orbit around the earth every 90 minutes just like its neighbouring American space station "Freedom", in which the first parts have just been installed.

It is in the same orbit as the Soviet MIR which was abandoned and destroyed at the end of the last century when the U.S.S.R. decided to put a space station on the moon.

MURDERS IN SPACE

The Crew

The personnel working in the Pegasus can be divided into two categories:

- the space station crew. This includes the Flight Commander and the Flight Engineer, who are joined by maintenance, construction and medical specialists.
- the personnel sent by companies using scientific material from ground organizations related to the space station for their own programs.

Thus, the crew for the mission GW-003 is made up of:

Philippe AMIOT
Mission Commander

Pegasus Crew

Ronald HIGGINS
Flight Engineer

Ornella ALVISI
EVA specialist

Tania BORONOVA
Social Psychiatrist

Mission Specialists

Dieter SCHMIDT
Doctor of Biochemistry

Akira KAMAKURA
Electronic Engineer

Jeremy MAHRUBI
Agronomical Engineer

They will be joined by astronomer **Andrew CONNOLY**.

I - LOADING

Be careful!

On Atari, before starting the game, format a floppy disk which will accept the different files that can be saved, the current game or documents.

On Amiga, the floppy disk must be formatted by the program when saving.

ATARI ST and STE

- Switch off the computer.
- Insert the first disk in the disk drive (double density required).
- Switch on the computer.
- The presentation screen will appear. Click with the mouse on the flag representing your language (French - English - Italian - German)
- Click once more to load the game.

AMIGA

- Switch off the computer, then back on.
- Insert the first floppy disk in the disk drive.
- The presentation screen will appear. Click with the mouse on the flag representing your language.
- Click once more to load the game.

II - PROTECTION

The last page of the log book is indispensable for starting the game: The ground control asks for example "Mission from the 03/06/74", you must type "EX52", then press RETURN.

III - AIM OF THE GAME

The Pegasus Space Consortium is sending you to the space station to investigate the attempted assassination on the MISSION COMMANDER. Once in place, events will happen, making your mission more difficult than you had imagined.

To win, you must succeed in leaving the space station at 11 o'clock, the day after your arrival, leaving the crew operational and able to complete its mission.

To achieve this task, you must save each crew member in danger. To do that, apart from traditional investigation techniques (interrogation, searching of people and places) you should explore the computer systems and material aboard. Biological experiments, space scooter, telescope, manipulating arm...

To complete your mission, you also must find out the "Secret" of each of the astronauts. Almost all of them have something to hide...

IV - THE GAME

MURDERS IN SPACE is a part of the "MURDERS COLLECTION" from Infogrames. This series is of an original type that cannot be compared to any other adventure/simulation program. Here you progress freely: you don't have to collect a thousand different objects, nor type a thousand words to access the next stage, nor die 7346 times before the game finally ends.

1) DOCKING

Except by your own intervention (press F1 to go manual) you dock automatically. After the security check has been completed, the airlocks open and you may enter the space station.

2) AREA OF INVESTIGATION

Your investigation will take place throughout the space station. You will see the inboard profile of each module. You pass from one module to another through the airlocks. Refer to the central page of the Log-Book for a complete view of the space station.

3) ORGANIZATION OF THE DISPLAY

Top half of the screen: inboard profile of the module with a window for displaying short messages.
Bottom half of the screen:

- 10 buttons corresponding to the function keys (F1 to F10) or numbers, depending on the situation.
- an electronic clock
- three icons
- a picture of the investigator

4) MOVEMENTS

a) Mobile investigator (without mouse cursor)

The player appears as a person wearing blue flight overalls. The player can be moved in zero-gravity by using the mouse. By pressing the right mouse button or right SHIFT key, a clockwise dive is performed; the left SHIFT key induces a counter-clockwise dive; and a 180° turn may be achieved by using Alternate and Ctrl.

Changing modules is done through the airlocks (horizontal and vertical in the central module). If the player bounces off the airlock, the airlock is "closed" or "locked".

In this case, click with the mouse on the control frame to obtain the diagram, and try to open it ("locked" airlocks cannot be opened).

b) Exploratory Mode: investigator is stationary (mouse arrow visible)

Once inside a module, clicking the left button on the mouse, you "release" the character; the arrow reappears and can be manipulated with the mouse to explore more easily. When you click on:

- a person: his/her photo appears.
- an object without a diagram: the name of the item appears. "Thought" sentences may be available.
- an enlargement of the object appears: the diagram may be explored with the mouse and "thought" sentences will be available. Watch out, where you put your fingers...

To "quit" a diagram or a person while in exploratory mode, just click elsewhere. It is best to click in the sky or the lower part of the screen, if you want to avoid the investigation of another person or object. The people are displayed in the foreground. So they mask details of the decor. If you wish to see what they are hiding... come back later! It may be that they are doing it on purpose...

Advice: to save time, you can access a module directly by pressing the corresponding key in the lower left corner of the screen. In the exploratory mode, you may click on the corresponding function key.

5) DIALOGUES, THOUGHTS AND ACTIONS

a) The principles

Click on the forehead of the investigator: list of possible actions at this point in the game: I think... so I act! (action sentences)

Click on the mouth of the player: list of possible sentences for dialogue with the person selected (his/her photo has appeared).

For these two basic actions:

- click the right button: back up to the previous sentence
- to confirm a sentence and obtain an answer, you must click on the "thought" bubble or spoken text of the player (Be careful! Confirming a sentence can cause you to accept a proposal that you may regret).
- if a bubble is too small for a text, arrows will appear in the centre strip. Just click on them to scroll the text line by line.

When a beep is heard, this means that the sentence you just read, has authorized a sentence for (another) person...

Dialogues change each hour. The crew members also change their positions and activities, according to their schedules.

MURDERS IN SPACE

Example of action: bringing a person to a medical analysis: after displaying the picture of the person, select the thought, "I'm just going to run a few biological tests..." If it is possible at this moment, a message will pop up asking you to wait a few seconds.

Then you will find yourselves in Laboratory 1. You are next to the crew member who is connected to the analysing device. You then have at your disposal new sentences adapted to the situation. Example of thought: "The analysis is over..."

Suggestions concerning dialogue

- *if at a given hour, a crew member has nothing to say... verify if this is still the case after having spoken with the others...*
- *do not systematically confirm a new bubble that appears for the player. It might be a trap... later possibilities for dialogue might be better... choosing the first track can lead you to a dead end!*
- *when a crew member seems to have said all he can, don't insist... go on to the next one... if the development of other discussions suggests that you should return to him for further questioning, then do so.*

b) General functions accessible by thought

INVENTORY

Through the thought "Inventory" you access the list of objects at your disposal. Only necessary items may be picked up, so there is no need to try to stuff your pockets!

QUESTIONNAIRE

Through the thought "I'm going to answer the questionnaire" you may access the 30 question list established by ground control. These may possibly serve as clues in your investigation. Answer by typing the text in the bubble for the player. ESC allows you to escape at any time. The questionnaire will not work if the connection with ground control is broken... in which case the system must be repaired.

SECRETS

Every crew member is hiding something... You can ask "What secrets have been discovered?" The program answers with an 8 digit number, each digit corresponding to a crew member; in alphabetical order (Alvisi-Amiot-Boronova-Connoly-Higgins-Kamakura-Mahrubi-Schmidt).

Possible response: 00100001 meaning that you have discovered the secrets of Boronova and Schmidt.

END OF THE GAME

You may end the game by choice using the sentence "Back to the start of the game" (and then confirming the choice) or by switching off the computer. When it is 11 o'clock or you kill a crew member (which is not your main goal, but can sometimes happen!), you then proceed to the epilogue.

c) Time

The game takes place between the time you arrive at the space station (opening of the airlocks) and 11 A.M. the following day.

It is divided into 20 parts. Each one of them corresponds to events or tasks that the player must fulfil. As each hour passes, a disk access takes place.

You can examine an airlock to see if it has been opened by comparing its status before and after the hour...

Advice concerning time:

- *beware of the changing hour that can cause an event to take place (or you could become aware of it... example: alarm).*
- *you may be interested in changing the speed in which the time passes (see "clock regulation").*

During your stay, the mission shall continue and the astronauts will follow their schedule as usual. When they are asleep, you are authorized to try and wake them, for example to bring them to a medical analysis.

When someone has been awakened, they will stay up until the end of the hour. The following hour they will return to the state in which they were found: back at their post or asleep...

d) Alarms

Apart from those which you may program yourself to remember an event or an appointment... certain alarms go off during the game when certain events occur.

The alarm may sound until the end of the hour. Of course you can cut the sound by pressing F8.

When an alarm goes off, it may cause the appearance of new dialogue sentences which can be worth a closer look... Furthermore an internal report will be created in the "main computer" (COPS system).

e) Evidence Items

After a search, you obtain a list of objects. These items are eventually marked by an (*) if they are part of a kit, or their log book number, if they are printed.

V - FUNCTIONS

LOADING/SAVING GAMES IN PROGRESS (disk icons)

For Atari, first insert the formatted disk on which the files are to be saved, then click on the chosen disk icon.

For Amiga, first insert the prepared disk, then choose the "format" option.

Common commands:

UNDO: to return to game play.

F1-F4: file selection.

Upper and lower arrows (F8 and F9): scroll directory.

F10: to remake a directory after changing disks.

SAVING

To erase a previously saved item, select a name from the menu, or click directly into the zone F6.

Type the name you have chosen. Confirm with Return.

Put the game disk (number 2) back into the disk drive.

LOADING

Select a name from the menu then click into the zone F6. Put the game disk (number 2) back into the disk drive.

READING BAR CODES (optical pen icon)

In clicking on the optic pen the mouse becomes a reading header permitting one to read the Bar Codes on the screen (below the pictures) and to obtain the posting of a message. You may escape this mode by clicking on the icon again.

CLOCK REGULATION

You can alter the time displayed by the clock. Click on the time display in "exploratory mode". Clicking with the left button on the + allows you to advance the minutes, clicking with the right button advances the hours.

Clicking on the alarm will allow you to set the time (as described above) when the alarm will go off. You cannot set the alarm for a time that is before the actual time of the setting. When the alarm goes off, the clock is automatically set. Clicking on the bell turns the alarm off.

PASSING OF TIME

Regulating the speed in which time passes: keys H and J (in movement mode).

The number that appears in the clock window indicates the coefficient of acceleration (variable between 0 and 60).

0 = time stopped

H = faster

J = slower

VI - GAMES WITHIN THE GAME

During your investigation, you are supposed to use the on-board material and experiments.

Discovering how these devices work is part of the game. For use instructions consult the manufacturers' manuals (see "Log Book"), explanations given during play (thought: "How does this work?") or those given by the expert astronauts.

Nevertheless, here are a few explanations... the rest you must discover on your own! Generally speaking, each module contains a stop button allowing you to return to game play. This can also be done by ESC (except of course manual flight of the MMU).

THE MMU (Mobile Manned Unit)

In the EVA module, a M.M.U. is at your disposal. Click on the space suit and think "I am going to put on the space suit and use the MMU..." If you are not used to flying the space scooter (which is excusable!), we'd suggest that you practise with the simulator in the Control Module. There you will find user instructions as well (for example: the R key allows you to return into the space station if you are near an airlock).

Advice: before going into outerspace, save the current game...

THE YAKOTO MANIPULATING ARM

This arm, that allows you to realize mixtures of pharmaceutical products in weightlessness, is accessed in Laboratory 2. Click on the arm module and validate the thought "I am going to use the manipulating arm..." The products can be mixed in a test tube which can be left in the lower airlock. This arm is equipped with numerous security devices.

MURDERS IN SPACE

In general, when a manoeuvre is not achieved, it is impossible or you are badly positioned... for more information, consult the documentation furnished by the manufacturer!

We suggest a training course in Japan.

Enrolment by writing : **MORLA JAPAN SA**
DAI-CHI SAMPO HEIGHTS
603-6-24 YOKOMACHI
CHIJUKU-KU TOKYO 162

THE SOLAR TELESCOPE BUBBLE +

The telescope is accessed by the thought "I'm going to use the telescope" in Laboratory 2 after clicking on the screen. The specialist for this equipment is the Englishman, Andrew Connoly.

THE CLISS MODULE (Cryogenic Life Support System)

This is an experimental system which allows the metabolism of the astronauts to be lowered. It also allows complete analysis and possesses a superior integrated system capable of certain diagnostic actions. The data recorded thanks to the electrodes and blood stream catheter, can be transferred to the main computer.

The module includes the management of the cryogenic system: INTERNAL mode (possibility to program the wake-up time) and the biological analysis system: EXTERNAL mode. For security, you toggle from one mode to the other by switching the two corresponding keys; you toggle the same way from the "auto" mode to "program".

Among your investigative prerogatives, you can bring the astronauts to laboratory 1 for a thorough medical analysis. If nothing opposes this request (machine already in use - locked airlock), just THINK: "I'm just going to run a few biological tests..." The thought "The analysis is over..." frees the person who resumes the post he had left.

Think of transmitting your first analysis to obtain the results.

TRICK!

The authors, taken by pity, have provided a procedure that allows for the shortening of certain procedures to be carried out. These short-cuts are thought of when certain crew members are saved...

YOUR PERSONAL TERMINAL (accessed by F10)

You have a terminal at your disposal which has certain functions available:

- **EDITor** for the storage and organization of notes.

Commands: The arrows allow you to move around the page.

Backspace: erases the letter to the left of the cursor.

INSERT: insert a line

DELETE: delete a line

F1: load a document

F2: save a document

F3: erase the entire text

F4: beginning of the line

F5: end of the line

F6: top of the page

F7: bottom of the page

F9: quit

MURDERS IN SPACE

The Editor's disk access system is the same as the one for the game. We suggest that you use a specially formatted disk. There is nothing to keep you from exchanging ideas with other players in this form.

- **COPS** for **CO**munication **P**egasus **S**ystem which understands the Mailbox System of the crew and the control of the space station (protected by a code) is the way to send messages to Ground Control.

The functions Previous and Next allow you to display the different messages.

Access the functions by clicking on the zone where they are written or press the corresponding keys.

Example of usage:

- press (or click) F10
 - press F2-COPS
 - type "control" (common BAL)
 - type "system" as a password (the others you must find yourself)
 - press F1- READ (the first message is posted)
 - press F1- Next to see the next one (there is one after 4 P.M.)
 - press F2- Previous to return to the previous one
 - press F9- to escape
- **SEND** works like the SAVE option, but the messages can only be chosen from those that appear in the directory. They are automatically transferred to Ground Control when you have confirmed.

ADVICE AND HINTS FOR THE GAME...

Try to find the codes for the Mailbox of each person through the evidence items.

If you discover a dead crew member, discreetly take him to the EVA module to hide him from the rest of the crew.

The setting in which the story takes place is based on actual American and British projects, (Freedom and Columbus respectively), for space stations.

Of course, taking into account actual project delays, Pegasus is ahead of its time and benefits from technology that will not be used for a long time in the field of energy production and heat converters.

Bibliographical summary...

- The Space Shuttle Operators Manual, Ballantine Books
- The Space Station SALIOUT 6, Moscow Naouka I Dzizn 4 (in russian)
- Live and Work in Space, J.L. Chrétien and R. Boost BT Son 901
- Biomedical Result of Skylab, Johnson, L.F. Dietlein, NASA SP 377
- A forecast of Space Technology 1980-2000, NASA SP 387- A Ticket to Outerspace, M. and M. Vieillefosse, Ed. Belfond
- Brochures from the European Space Administration (ESA)
- Outerspace to be Lived In, Patrick Baudry and Wim Dannau, Ed. Atlas

FRANCAIS

ATARI ST & STE - AMIGA

30 juin 2005. 06:45 T.U. Base de Kourou.

Une activité intense règne dans la salle de contrôle Jupiter. Une fusée Ariane 5 affrétée par le Pegasus Space Consortium, est prête à décoller du pas de tir A3. Au sommet de la fusée, installé dans l'avion spatial européen en compagnie d'un astronome britannique, vous égrenez mentalement les dernières secondes du compte-à-rebours...

Si vous n'êtes pas un spécialiste des questions spatiales, au moins êtes-vous réputé pour le talent d'enquêteur manifesté précédemment lors d'affaires retentissantes. Le Pegasus Space Consortium fait appel à vous car l'affaire est grave.

En effet, il y a quelques jours, un message confidentiel du Chef de Mission a prévenu le Contrôle-Sol que des événements anormaux avaient lieu à bord et notamment qu'il avait été victime d'une tentative d'assassinat!

Profitant d'un vol de routine, vous êtes envoyé dans la station pour résoudre l'affaire et démasquer le coupable. En dehors du Commandant, l'équipage n'est pas prévenu de votre arrivée. Officiellement, il s'agira d'une enquête administrative. Votre pseudonyme : Dick Anderson.

Pour des raisons techniques, vous devrez regagner la Terre le lendemain avec l'astronaute qui a terminé sa mission.

Les 24 heures passées à bord ne seront pas de trop... et vous sembleront parfois bien longues ! Attention ! En raison de l'échec de la négociation de Berlin en mars 2004, et l'absence des signatures des pays concernés par la Charte de l'Espace de l'ONU, vous devez être très prudent dans cette enquête impliquant des citoyens de huit nationalités. La plus grande discrétion vous est recommandée. Dans le cas où la mort - non accidentelle - d'un astronaute serait à déplorer, vous devriez prendre des dispositions pour cacher cet événement à l'équipage jusqu'à la fin de votre mission.

La station orbitale PEGASUS

Les premiers éléments de Pegasus ont été mis en orbite à la fin du 20^{ème} siècle. La station ne comportait alors que 4 modules. Organisée autour d'un module central, elle se compose aujourd'hui d'un module de commande, de deux modules d'habitation, de deux laboratoires, d'un module d'activité extra-véhiculaire (EVA) et d'un module de stockage. Les systèmes d'arrimage sont compatibles avec tous les véhicules spatiaux (selon la norme ESD-404). En 2006, deux modules de productions industrielles (métallurgie - électronique - pharmacologie) rejoindront Pegasus. Le poids de la station sera alors de 275 tonnes.

L'autonomie actuelle de la station est de 3 mois en utilisation normale. Le ravitaillement et le transfert des équipages sont assurés par une rotation d'orbiteurs qui trouvent là leur véritable utilité.

Pegasus est installée sur une orbite basse à 400 kilomètres d'altitude. Elle fait le tour de la Terre en 90 minutes tout comme sa voisine la station américaine Freedom dont les premiers éléments viennent d'être installés. Elle est satellisée à la place qu'occupait la station soviétique MIR qui a été abandonnée et détruite à la fin du siècle dernier quand l'URSS a choisi d'implanter une station sur la Lune.

4) LES DEPLACEMENTS

a) Enquêteur mobile (pas de flèche de souris)

Le joueur apparaît sous la forme d'un personnage en combinaison de vol bleue. On peut le déplacer en apesanteur en donnant des impulsions à l'aide de la souris. L'appui sur le bouton droit provoque un 'plongeon' dans le sens des aiguilles d'une montre comme le shift droit au clavier; le shift gauche provoque l'inverse; des effets de symétrie sont obtenus par Alternate et Ctrl.

On change de module en passant par les sas (horizontaux ou verticaux dans le module central).

Si le joueur rebondit sur un sas, c'est qu'il est 'closed' ou 'locked'; dans ce cas, cliquez sur le boîtier pour obtenir le gros-plan et essayez d'ouvrir (attention un sas "locked" ne peut être ouvert).

b) Mode exploration : enquêteur fixe (flèche de souris visible)

Une fois dans un module, en cliquant à gauche, on 'lâche' le joueur et on pilote la souris. On peut ainsi explorer plus facilement. Quand on clique sur un endroit:

- il y a un personnage : sa photo apparaît.
- il y a un appareil sans gros-plan : le nom de l'appareil apparaît. Des phrases "pensées" peuvent être disponibles.
- un gros plan d'appareil apparaît. Ce dessin peut être exploré à la souris en plus des phrases "pensées". Attention où vous mettez les doigts...

Pour "quitter" un gros-plan ou un personnage en restant en mode exploration, il suffit de cliquer ailleurs. Si on veut être sûr de ne pas sélectionner autre chose, mieux vaut cliquer dans le ciel ou dans la fenêtre inférieure de l'écran.

Les personnages sont affichés en avant-plan. Ils recouvrent donc les détails du décor. Si vous souhaitez cliquer sur un appareil "masqué" par un personnage... revenez plus tard ! C'est peut-être fait exprès...

Conseil : pour gagner du temps, on peut aller directement dans un module en appuyant sur la touche correspondante en bas à gauche de l'écran. En mode exploration, on peut cliquer sur la touche de fonction correspondante.

5) DIALOGUES, PENSEES ET ACTIONS

a) Le principe

Cliquez sur le front du joueur : défilement des actions possibles à cet instant du jeu : Je pense... donc j'agis ! (phrases action).

Cliquez sur la bouche du joueur : défilement des phrases disponibles pour le dialogue avec le personnage sélectionné auparavant (sa photo est apparue).

Pour ces deux actions de base :

- Click droit: retour en arrière.
 - Pour valider une phrase et obtenir la réponse, il faut cliquer sur la bulle de texte dit ou pensé par le joueur (mais attention! valider revient parfois à accepter une proposition que vous serez amené à regretter).
 - Si un texte ne tient pas dans une bulle, des icônes flèches apparaissent dans le bandeau central. Il suffit de cliquer dessus pour faire défiler le texte ligne par ligne. Quand on entend un bip c'est que la phrase lue a "autorisé" l'apparition d'une phrase pour un autre personnage...
- Les dialogues évoluent à chaque heure. Les personnages changent de place et d'activité selon leur emploi du temps.

Exemple d'action : emmener un personnage à une analyse médicale. Après avoir fait apparaître le médaillon du personnage, sélectionnez la pensée "Je vais lui faire subir l'examen biologique". Si c'est possible à ce moment-là, un message demande de patienter quelques secondes.

On se retrouve ensuite dans le labo 1, à côté du personnage, connecté à l'appareil d'analyse. On dispose à ce moment des phrases nouvelles adaptées à la situation.

Exemple de pensées : "L'analyse est terminée..."

Conseils concernant les dialogues

- *Si à une heure donnée, un personnage n'a rien à dire... vérifiez que c'est toujours le cas après avoir discuté avec les autres personnages...*
- *Ne pas valider systématiquement la nouvelle bulle qui se présente pour le joueur. C'est peut-être un piège... il y a peut-être mieux à dire plus loin... et choisir la première voie mène peut-être à une impasse !*
- *Ne pas insister quand un personnage semble avoir tout dit... passer au suivant... Quitte à revenir ensuite au premier, si l'évolution de la discussion le suggère.*

b) Fonctions générales accessibles par la pensée

INVENTAIRE

On y accède par la pensée "Inventaire". Cela permet de voir la liste des objets dont on dispose. Seuls les objets indispensables peuvent être collectés. Inutile donc d'essayer de vous encombrer les poches!

QUESTIONNAIRE

On y accède par la pensée "Je vais répondre au questionnaire". Dans ce questionnaire, le contrôleur-sol pose 30 questions qui sont autant de pistes à explorer.

On répond en tapant le texte dans la bulle du joueur.

ESC permet d'abandonner en cours de route.

Le questionnaire ne marche pas si la liaison avec le contrôle-sol est rompue... Jusqu'à ce qu'une réparation remette le système en état.

SECRETS

Chaque personnage cache quelque chose à découvrir...

Pour connaître la situation on peut demander : "Combien de secrets ai-je découvert ?"

Le programme répond sous la forme de 8 chiffres correspondant aux personnages classés par ordre alphabétique (Alvisi-Amiot-Boronova-Connolly-Higgins-Kamakura-Mahrubi-Schmidt) :

Exemple de réponse : 00100001 signifie que vous avez découvert les secrets de Boronova et Schmidt.

FIN DU JEU

On peut quitter la partie par anticipation en utilisant la pensée "Reprendre une partie au début", puis en confirmant ce choix. Quand on atteint 11 heures ou que l'on tue un personnage (ce qui n'est pas le but du jeu mais peut arriver !), on accède à un épilogue. Pour sortir du jeu : éteindre l'ordinateur.

c) Le temps

Le jeu se déroule entre votre heure d'arrivée à la station (ouverture des sas) et 11 heures le lendemain.

Le jeu est divisé en 20 parties. A chacune d'entre elles correspondent des événements et des tâches à réaliser par le joueur. A chaque changement d'heure, un accès disque a lieu.

On peut essayer de savoir si un sas a été ouvert en comparant l'état avant et après le changement d'heure...

Conseils sur le temps:

- *se méfier des changements d'heure qui peuvent provoquer le saut d'un événement (du moins sa manifestation... exemple alarme).*
- *on peut avoir intérêt à modifier la vitesse de défilement du temps (voir "Réglage de la montre").*

Pendant votre séjour, la mission continue et les astronautes respectent leur emploi du temps. Quand ils dorment, vous êtes autorisé à essayer de les réveiller, par exemple pour les emmener subir une analyse médicale.

Quand on réveille un personnage, il reste éveillé jusqu'à la fin de l'heure en cours. A l'heure suivante, il retrouve son état normal : retour à son poste ou ré-endormi...

d) Alarmes

En dehors de celles que l'on peut programmer soi-même pour se rappeler une action à effectuer, un RDV à honorer... certaines alarmes retentissent dans le jeu quand surviennent certains événements. L'alarme peut sonner jusqu'à l'heure suivante. Bien sûr, on peut couper le son en appuyant sur F8. Quand une alarme retentit, cela peut provoquer l'apparition de nouvelles phrases de dialogue qu'il convient d'explorer... De plus, un rapport interne est créé dans "l'ordinateur central" (système COPS).

e) Les indices

Lors d'une fouille, vous obtenez une liste d'objets. Ceux-ci sont éventuellement suivis d'un (*) s'ils font partie du kit 'réel' de leur (numéro) de Log Book s'il est collé dans le carnet de bord imprimé.

V - FONCTIONS

CHARGEMENT / SAUVEGARDE DE PARTIES EN COURS (icônes disquette)

Sur Atari, introduisez d'abord la disquette préparée pour la sauvegarde puis cliquez sur l'icône disquette choisie. Sur Amiga, introduisez d'abord une disquette vierge puis, choisissez l'option "Formatage".

Commandes communes :

- UNDO pour revenir au jeu sans rien faire.
- F1 à F4 sélection d'un fichier
- Flèches haute et basse (F8 et F9) : défilement du directory
- F10 refaire un directory après changement de disquette

SAUVEGARDE

Pour écraser une sauvegarde précédente, sélectionnez un nom dans le menu, sinon cliquez directement dans la zone F6.

Tapez alors le nom choisi, validez par Return.

Remettez la disquette de jeu (Numéro 2)

CHARGEMENT

Sélectionnez un nom dans le menu, puis cliquez dans la zone F6.

Remettez la disquette de jeu (Numéro 2)

LECTURE DE CODES BARRES (icône stylo optique)

En cliquant sur le stylo optique la souris devient une tête de lecture permettant de lire les codes barres affichés sur l'écran (en bas des photos) et d'obtenir l'affichage d'un message. On quitte ce mode en rediquant sur l'icône.

REGLAGE DE LA MONTRE

On peut agir sur le temps en consultant la montre. Click sur l'affichage de l'heure en mode "exploration". Le clic gauche sur le + permet d'avancer les minutes, le clic droit d'avancer les heures.

En cliquant sur Alarm on peut régler l'heure à laquelle sonnera l'alarme de la même façon que ci-dessus. On ne peut mettre une alarme à une heure inférieure à l'heure courante.

Quand l'alarme sonne, la montre s'affiche automatiquement. On éteint l'alarme en cliquant sur la cloche.

DEFILEMENT DU TEMPS (accessible par touche de fonction)

Réglage de la vitesse du temps : touches H et J (en mode déplacement).

Le chiffre qui apparaît dans la fenêtre horloge indique le coefficient d'accélération (variation entre 0 et 60).

0 = temps arrêté

H : augmente

J : diminue

VI- JEUX DANS LE JEU

Au cours de votre enquête, vous serez amené à utiliser le matériel et les expériences embarqués. La découverte du mode de fonctionnement de ces appareils fait partie du jeu.

Pour les utiliser reportez-vous aux notices des fabricants (voir LogBook), aux explications données dans le jeu (pensée : "Comment fonctionne cet appareil ?") ou à celles fournies par les astronautes spécialistes de ces appareils...

Néanmoins voici quelques explications... le reste, vous le découvrirez par vous-mêmes !

D'une façon générale, chaque module comporte un bouton d'arrêt permettant le retour au jeu. Celui-ci peut toujours s'effectuer par ESC (sauf bien sûr le pilotage réel du MMU).

FONCTIONNEMENT DU MMU (Mobil Mannèd Unit)

Dans le module EVA, un M.M.U. est à votre disposition. Cliquez sur scaphandre puis sur la pensée "Je vais mettre le scaphandre et utiliser le MMU...".

Si vous n'avez pas l'habitude de piloter cet engin (c'est excusable !), nous vous conseillons de vous entraîner sur le simulateur disponible dans le module de Contrôle. Vous y trouverez également les instructions de fonctionnement (par exemple que la touche R permet de Rentrer dans la station, si vous êtes à proximité du sas).

Conseil... Avant de sortir dans l'espace, faites une sauvegarde...

FONCTIONNEMENT DU BRAS MANIPULATEUR YAKOTO

Ce bras permettant de réaliser en toute sécurité des mélanges pharmaceutiques en impesanteur est accessible dans le labo 2. Cliquez sur le module du bras puis validez la pensée "Je vais utiliser le bras manipulateur". Les produits réalisés peuvent être mélangés dans une éprouvette et celle-ci déposée dans le sas inférieur.

Ce bras est muni de nombreux dispositifs de sécurité. En général, quand une manoeuvre n'est pas prise en compte, c'est qu'elle est impossible ou qu'on est mal positionné... Pour plus d'informations, se reporter à la documentation fournie par le constructeur !

Nous vous conseillons de suivre un stage de formation accélérée au Japon.

Inscription en écrivant à : **MORLA JAPON SA**
DAI-CHI SAMPO HEIGHTS
603-6-24 YOKOMACHI
CHIYUKU-KU TOKYO 162

Traduction des légendes du log-book :

Product display	Affichage produit	Tool Rotation	Rotation outil
Blend composition	Composition mélange	Pump in	Aspirer
Arm	Bras	Pump out	Refouler
Product cylinder	Barillet produits	Shake	Secouer
Tool cylinder	Barillet outils	Off	
Exterior door movement	Mouvement porte extérieure	On	
Interior door movement	Mouvement porte intérieure	Claw	Pince
Airlock	Sas		
Movement and entry code	Déplacement et entrée code	Cylinder rotation	Rotation barillets

FONCTIONNEMENT DU TELESCOPE SOLAIRE BUBBLE +

Le télescope est accessible par la pensée "Je vais utiliser le télescope" dans le labo 2, après avoir cliqué sur l'écran. Le spécialiste de cet équipement est l'anglais Andrew Connoly.

FONCTIONNEMENT DU MODULE CLISS (Cryogenic Life Support System)

C'est un système expérimental qui permet d'abaisser le métabolisme des astronautes. Il permet également de réaliser des analyses complètes et possède un système expert intégré capable d'effectuer certains diagnostics. Les données enregistrées grâce aux électrodes et au cathéter sanguin peuvent être transférées dans l'ordinateur central.

Le module comporte la gestion du caisson de cryogénie : mode INTERNAL (vous donnant la possibilité de programmer le réveil) et celle du système expert d'analyse biologique : mode EXTERNAL. Par sécurité, le passage d'un mode à l'autre se fait par bascule de 2 boutons comme le passage du mode "auto" au mode "program" du caisson.

Parmi vos prérogatives d'enquêteur, vous pouvez emmener les astronautes subir un examen médical approfondi dans le laboratoire 1.

Si rien ne s'oppose à votre désir (appareil déjà occupé - sas verrouillé)

il vous suffit de PENSER "Je l'emmène subir l'examen biologique".

La pensée "L'analyse est terminée..." libère le personnage qui regagne le poste qu'il avait quitté.

Pensez à transmettre vos premières analyses pour obtenir les résultats.

ASTUCE!

Les auteurs, pris de pitié, ont prévu une procédure permettant d'éviter les manipulations à effectuer. Ces raccourcis sont "pensés" quand on a réussi à sauver certains personnages...

Traduction des légendes du log-book :

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1. Liaison externe | 8. Stop |
| 2. Ecran thermographie | 9. Ecran moniteur |
| 3. Bascule Internal/external | 10. Diagnostic (external) |
| 4. Bascule Program/Auto | 11. Transfert de données |
| 5. Arrêt alarme | 12. Programmation réveil |
| 6. Thermographie on/off | 13. Affichage status |
| 7. Moniteur cardiaque on/off | 14. Pavé numérique |

FONCTIONNEMENT DE VOTRE TERMINAL PERSONNEL (accès par F10)

Vous disposez d'un terminal disposant de quelques fonctionnalités :

- **EDITEur** permettant de prendre quelques notes et de les sauvegarder.

Commandes :

Les flèches permettent de se déplacer dans la page.

Backspace : effacer un caractère à gauche

INSERT : insérer une ligne

DELETE : enlever une ligne

F1 : charger un document

F2 : sauvegarder un document

F3 : effacer tout le texte

F4 : début de ligne

F5 : fin de ligne

F6 : haut de page

F7 : bas de page

F9 : quitter

Le système d'accès disque de l'Editeur est le même que celui du jeu.

Nous vous conseillons d'utiliser une disquette spécialement formatée.

Rien ne vous empêche d'échanger des tuyaux avec d'autres joueurs sous cette forme !

- **COPS** pour **CO**mmunication **P**egasus **S**ystem qui comprend le système de Boîtes aux Lettres (BAL) de l'équipage et du contrôle de la station (protégées par un code) et le moyen d'envoyer des fichiers vers le Contrôle-Sol. Les fonctions Previous et Next permettent de faire défiler les différents messages. On accède aux fonctions par click sur la zone où elles sont écrites ou par appui sur la touche correspondante.

Exemple d'utilisation :

- appui (ou clic) sur F10
- appui sur F2-COPS
- frappe de "control" (BAL commune)
- frappe de "system" comme mot de passe (les autres, trouvez vous-même...)
- appui sur F1 -READ (le premier message est affiché)
- appui sur F1-Next pour voir le message suivant (il y en a un après 16 H)
- appui sur F2-Previous pour retourner au précédent...
- appui sur F9-Quit pour sortir...

- **SEND** fonctionne comme pour les sauvegardes mais les fichiers ne peuvent être choisis que parmi ceux qui apparaissent dans le directory. Ils sont transférés automatiquement vers le Contrôle-Sol quand on valide.

VII - TRADUCTION INDICES PAPIERS

1/ TRIGONEX

(Sedlexamol trifonamide)

Dragées adultes

Composition :

- polycarbonate de calcium
- propylène glycol
- acétylsalicylate de sodium
- arôme naturel (fruits des bois)
- eucalyptol
- excipient gomme

Indications:

Traitement symptomatique du mal de l'espace :

- troubles du système vestibulaire
- décalcification
- congestion des sinus

Contre-indications :

Ce médicament ne doit pas être utilisé en cas d'allergie à l'un de ses constituants.
EN CAS DE DOUTE, CONSULTEZ VOTRE MEDECIN.

Effets indésirables :

- ballonnements, aérophagie
- suffocation

Posologie :

- quelques dragées par semaine, un peu moins par la suite.

Avertissement :

- Trigonex est un médicament. Ne pas augmenter la dose sans avis médical.
- Ne pas laisser à portée des enfants et des animaux domestiques.

2/ ARTICLES DE JOURNAUX

05/07/1994

LA NAVETTE EAGLE DETRUITE!

L'équipage est sauf. Alors que le retour de la navette Eagle devait marquer l'apothéose de la Fête Nationale, celle-ci a été gachée par l'accident au cours duquel le cinquième orbiteur a été détruit. Selon les premiers témoignages, il semble que la navette ait atterri beaucoup trop vite. A la suite d'un contact très violent avec le sol, le train droit s'est affaissé provoquant la sortie de piste et le crash de l'orbiteur. L'équipage a pu être évacué grâce à la procédure de secours mais la navette en flamme a été complètement détruite.

Tous les prochains vols sont suspendus en attendant le rapport de la Commission d'enquête.

23/01/1995

ACCIDENT D'EAGLE. COMMANDANT BURHAIM REVOQUE

La Commission d'enquête présidée par John Westmacott et à laquelle de nombreux pilotes, ingénieurs et experts participaient, vient de rendre son dernier rapport concernant l'accident de la navette en juillet dernier. Selon le rapport, le Commandant de bord, Henry J. Burhaim est reconnu responsable. L'Agence a décidé de le révoquer immédiatement.

Au cours de sa conférence de presse tenue peu après cette annonce, le Commandant Burhaim a maintenu sa version des faits et incrimine toujours un virus du logiciel de contrôle. Il prétend faire les frais d'une coalition de l'Agence et des industries aéronautiques heureuses de trouver un bouc émissaire pour l'opinion publique. Il se plaint également des pressions subies pour l'empêcher d'exercer de nouveau son métier de pilote d'essai.

3/ PETITION...

Les soussignés, membres de l'équipage de la station orbitale Pégasus, réunis en Assemblée Générale, protestent vigoureusement et unanimement contre les lacunes de l'intendance qui se manifestent par le manque de variété de la nourriture. La présence à chaque menu de consommés à l'asperge est devenu intolérable, notamment à cause de l'assaisonnement particulièrement épicé. Faute d'une livraison de nourriture plus diversifiée, l'équipage ne sera plus en mesure d'assurer d'autres tâches que celles liées à la sécurité de la station.

Pégasus , 21 Juin 20004

Signatures

Higgins Boronova Kamakura Mahrubi Schmidt (et Alvisi qui serait certainement d'accord)

CONSEILS POUR LE JEU...

Appliquez vous à déceler les indices qui vous permettront de découvrir les codes des Boîtes aux Lettres (B.A.L) de chacun.

Si vous découvrez un mort transportez-le discrètement dans le module EVA pour le cacher à l'équipage.

Le décor dans lequel se déroule l'histoire est basé sur la réalité actuelle des projets américains (Freedom) et européens (Colombus) de stations orbitales. Bien sûr, compte-tenu du retard des projets actuels, Pegasus est plutôt en avance sur son temps et bénéficie d'une technologie qui ne sera pas maîtrisée avant longtemps notamment dans le domaine de la production d'énergie et celle des échangeurs de chaleur.

Bibliographie sommaire

- The Space Shuttle Operator's Manual, Ballantine Books
- La station orbitale Saliout 6, Moscou Naouka I Dzizn N°4 (en russe)
- Vivre et travailler dans l'espace, J.L. Chrétien et R. Bost BT Son 901
- Biomedical Result of Skylab, Johnson, L.F. Dietlein, NASA SP 377
- A forecast of Space Technology 1980-2000, NASA SP 387
- Un ticket pour l'espace, M. et M. Vieillefosse, Ed. Belfond
- Brochures de l'Agence Spatiale Européenne (ESA)
- L'espace habité, Patrick Baudry et Wim Dannau, Ed. Atlas

DEUTSCH

ATARI ST & STE - AMIGA

30 Juni 2005, 06:45 T.U Basis auf Kourou

In der Kontrollhalle Jupiter herrscht Hektik. Eine vom Pegasus Space Consortium gecharterte Ariane-5-Rakete, steht startbereit auf Abschußrampe A3. An der Spitze der Rakete sitzen Sie in der europäischen Raumfähre in Gesellschaft eines britischen Astronomen und zählen im Geiste die letzten Sekunden des Countdowns mit...

Sie sind zwar kein Spezialist in Sachen Raumfahrt, aber Sie haben sich in aufsehenerregenden Fällen als talentierter Detektiv einen Namen gemacht. Das Pegasus Space Consortium hat sich in einem heiklen Fall an Sie gewandt.

Tatsächlich informierte eine vertrauliche Mitteilung des Missionschefs die Bodenkontrolle über außergewöhnliche Ereignisse an Bord der Raumstation, insbesondere soll er Opfer eines Mordversuches gewesen sein!

Ein Routineflug soll Sie auf die Raumstation bringen, damit Sie den Fall lösen und den Schuldigen entlarven. Außer dem Kommandanten weiß kein Besatzungsmitglied über Ihre Ankunft Bescheid. Offiziell handelt es sich um eine administrative Untersuchung. Ihr Pseudonym: Dick Anderson.

Aus technischen Gründen müssen Sie nächsten Vormittag mit dem Astronauten zurückkehren, dessen Mission beendet ist.

Die 24 Stunden an Bord werden knapp sein, auch wenn sie Ihnen manchmal etwas lang vorkommen! Vorsicht ist geboten! Auf Grund des Scheiterns der Verhandlungen in Berlin im März 2004 und der fehlenden Unterschriften der vom UNO-Raumfahrtsübereinkommen betroffenen Länder müssen Sie sehr behutsam vorgehen, da die Ermittlung nicht weniger als acht Personen verschiedener Staatsbürgerschaften einbezieht. Äußerste Diskretion wird von Ihnen verlangt. Für den Fall, daß der unnatürliche Tod eines Astronauten zu beklagen wäre, müssen Sie Vorkehrungen treffen, um den Vorfall der Besatzung bis zum Ende Ihrer Mission zu verheimlichen.

Die Orbitalstation PEGASUS

Die ersten Elemente von Pegasus wurden gegen Ende des 20. Jahrhunderts in die Umlaufbahn geschickt. Die Station bestand damals nur aus 4 Modulen. Heute besteht die Station aus einer Kommandobrücke, 2 Wohnmodulen, 2 Laboratorien, 1 Modul für außerstationäre Aktivitäten (ASA) und einem Lagermodul, die alle um das Zentralmodul angelegt sind. Die Andocksysteme können alle Raumfähren empfangen, die der Norm ESD-404 entsprechen. Im Jahre 2006 werden zwei industrielle Produktionsmodule (Metallurgie, Elektronik, Pharmakologie) angedockt. Die Masse der Station wird dann auf 275 Tonnen ansteigen.

Die derzeitige Autonomie der Station beträgt drei Monate bei Normalbetrieb. Die Versorgung und der Transport der Besatzungen wird durch Orbiter gesichert.

Pegasus schwebt in niedriger Erdumlaufbahn, in 400 Km Höhe. Sie umkreist die Erde in 90 Minuten genau wie Ihre Nachbarin die amerikanische Raumstation Freedom, deren erste Elemente soeben eingerichtet wurden. Sie nimmt den Platz der ehemaligen sowjetischen Station MIR ein, die gegen Ende des letzten Jahrhunderts aufgegeben und zerstört wurde, als die UdSSR beschloß, eine Station auf dem Mond zu installieren.

Die Besatzung

Das Personal, das auf Pegasus arbeitet, teilt sich in zwei Gruppen:

- die Besatzung der Station: es handelt sich um den Bordkommandanten und den Flugingenieur, zu denen zeitweise Wartungs-, Mechanikspezialisten oder Ärzte stoßen.
- das von Privatfirmen gesandte Personal, das die wissenschaftliche Infrastruktur für eigene Programme nutzt.

Während der Mission GW-003 besteht die Besatzung aus folgenden Personen:

Philippe AMIOT
Missionschef
Bordkommandant

Besatzung der Pegasus

Ronald HIGGINS
Flugingenieur

Ornella ALVISI
ASA-Spezialistin

Tania BORONOVA
Sozialpsychologin

Missionsspezialisten

Dieter SCHMIDT
Dr. der Biochemie

Akira KAMAKURA
Dipl.Ing. der Elektronik

Jeremy MAHRUBI
Dipl.Ing. der Agronomie

Dazu kommt **Andrew CONNOLY**, Astronom.

I - LADEN DES PROGRAMMS

Achtung!

Bevor Sie auf ATARI zu spielen anfangen, formatieren Sie eine Diskette, die die verschiedenen Dateien empfangen wird, die Sie sichern wollen: laufendes Spiel oder Dokumente. Auf AMIGA benötigen Sie eine Leerdiskette, die bei der Abspeicherung durch das Programm formatiert wird.

ATARI ST und STE

- Computer ausschalten.
- Diskette Nr. 1 ins Laufwerk einlegen (Doppeldichte erforderlich).
- Computer einschalten.
- Die Präsentation erscheint; auf die Fahne Ihrer Wahl klicken (Sprachen: Französisch, Englisch, Deutsch, Italienisch).
- Zum Weiterladen erneut klicken.

AMIGA

- Computer aus- und dann wieder einschalten.
- Diskette Nr. 1 ins Laufwerk einlegen.
- Die Präsentation erscheint; auf die Fahne Ihrer Wahl klicken.
- Zum Weiterladen erneut klicken.

II - KOPIERSCHUTZ

Zur Verwendung des Spiels benötigen Sie die letzte Seite des "LOG BOOKS".

Die Bodenstation fragt Sie zum Beispiel nach "Mission vom 03.06.74"; antworten Sie mit "EX52", und bestätigen Sie mit RETURN.

III - ZWECK DES SPIELS

Das Pegasus Space Consortium schickt Sie in die Orbitalstation, um über den Mordversuch am Bordkommandanten zu ermitteln. Nach Ihrer Ankunft finden Ereignisse statt, die Ihre Aufgabe erschweren werden. Um zu gewinnen, muß es Ihnen gelingen, um 11 Uhr am Tag nach Ihrer Ankunft abzufliegen und eine einsatzfähige Besatzung an Bord zurückzulassen.

Sie müssen jedes bedrohte Besatzungsmitglied retten. Sie verfügen über herkömmliche Untersuchungsmittel (Verhöre, Leibesvisite und Durchsuchung); Sie müssen die Informatiksysteme erkunden und das Material an Bord verwenden: biologische Experimente, Raumskooter, Teleskop, Greifarm... Damit die Mission ein voller Erfolg wird, müssen Sie ebenfalls das Geheimnis jedes Astronauten entdecken. Sie haben fast alle etwas zu verbergen...

IV - DAS SPIEL

MURDERS IN SPACE gehört zur MURDERS COLLECTION von INFOGRAMES. Diese Reihe ist ein Genre für sich, das man nicht mit anderen Adventure- oder Simulationsprogrammen vergleichen sollte. Mit "Murders in Space" kommen Sie ungehindert weiter; es ist nicht notwendig, eine Menge Gegenstände einzusammeln oder "Romane zu schreiben", um zur nächsten Etappe zu gelangen, und auch nicht 7346 mal zu sterben, bis Sie das Ende des Spiels erreichen!

1) ANDOCKEN

Normalerweise geht das Ankoppelungsmanöver automatisch vor sich, außer Sie drücken auf F1 für manuelle Steuerung. Nach den Sicherheitsvorkehrungen öffnet sich die Schleuse, und Sie können die Station betreten.

2) ERMITTLUNGSGEBIET

Sie können sich in der gesamten Station frei bewegen. Sie sehen die Module im Längsschnitt. Sie gelangen über Schleusen von einem Modul zum andern. Schlagen Sie in der Mitte des Logbuches nach, um den Plan der Station einzusehen.

3) AUFTEILUNG DES BILDSCHIRMS

Obere Bildschirmhälfte: Längsschnitt des Moduls mit einem Fenster für kurze Mitteilungen.

Untere Bildschirmhälfte:

- 10 Knöpfe, die den Funktionstasten F1 - F10 entsprechen bzw. den Zahlen - je nach Situation.
- Eine Uhr.
- Drei Icons
- Foto des Ermittlers

4) FORTBEWEGUNG

a) Beweglicher Ermittler (ohne Mauscursor)

Der Spieler erscheint als Person in blauem Overall. Man kann die Figur in Schwerelosigkeit bewegen, indem man Richtungsimpulse mit der Maus gibt. Mit dem rechten Mausknopf oder der rechten SHIFT-Taste machen Sie eine Vierteldrehung im Uhrzeigersinn, während die linke SHIFT-Taste das Gegenteil bewirkt; mit Alternate und CTRL machen Sie eine Wende um 180°.

Man gelangt in ein anderes Modul, indem man durch die Schleusen geht (im Zentralmodul senkrecht oder waagrecht).

Wenn der Spieler an einer Schleuse abprallt, ist diese 'closed' oder 'locked'. In diesem Fall klicken Sie auf das kleine Gehäuse; die Kontrolltastatur erscheint. Versuchen Sie, sie zu öffnen (Achtung: eine 'locked' Schleuse kann nicht geöffnet werden).

b) Erkundungsmodus: unbeweglicher Ermittler (Mausfeil sichtbar)

Wenn man in einem Modul ankommt, kann man den Ermittler mit einem Mausklick links 'auslassen' und die Maus steuern, wodurch die Erkundung erleichtert wird. Man kann auf Verschiedenes klicken:

- auf eine Person: ihr Foto erscheint;
- auf ein Gerät ohne Nahaufnahme: seine Bezeichnung erscheint. Daraufhin sind "Gedanken" des Ermittlers möglich.
- wenn die Nahaufnahme eines Geräts erscheint, kann die Zeichnung außerdem mit Hilfe der Maus untersucht werden. Geben Sie acht, wohin Sie ihre Finger stecken...

Um eine Nahaufnahme oder ein Foto verschwinden zu lassen, genügt es, woandershin zu klicken.

Um sicherzugehen, nicht etwas anderes anzuwählen, ist es ratsam im Himmel oder im unteren Fenster zu klicken.

Die Personen erscheinen im Vordergrund. Sie überdecken also den Dekor. Wenn Sie ein Gerät anklicken möchten, das durch jemanden verdeckt wird... schauen Sie später noch einmal vorbei! Vielleicht steckt was dahinter...

Ratschlag: um Zeit zu gewinnen, können Sie direkt von einem Modul ins andere gehen, indem Sie auf die betreffende Taste links unten am Bildschirm klicken.

5) DIALOGE, GEDANKEN UND HANDLUNGEN

a) Das Prinzip

Klicken Sie auf die Stirn des Spielers: Sie können die zu diesem Zeitpunkt möglichen Handlungen durchsehen: Ich denke, ergo handle ich!

Klicken Sie auf den Mund des Spielers: Sie können die Sätze durchsehen, die Ihnen zum Dialog mit der vorher gewählten Person (Foto) zur Verfügung stehen.

- Klick rechts: zurückblättern.
- Um einen Satz zu bestätigen und eine Antwort zu erhalten, klicken Sie AUF die Denk- oder Sprechblase des Spielers (seien Sie auf der Hut! Wenn Sie bestätigen, könnten Sie einen Vorschlag annehmen, den Sie später bereuen).
- Wenn für einen Text nicht genug Platz in der Blase ist, erscheinen Pfeile im zentralen Streifen. Klicken Sie darauf, um die Zeilen einzeln ablaufen zu lassen.

Wenn ein "Biep" ertönt, bedeutet dies, daß der gesprochene Satz einen neuen Dialog mit einer (anderen) Person möglich macht...

Die Dialoge ändern sich stündlich, da die Person den Ort wechseln oder einer anderen Beschäftigung nachgehen kann je nach Zeiteinteilung.

Handlungsbeispiel: eine Person zur medizinischen Analyse bringen: nachdem Sie das Foto der Person aufgerufen haben, wählen Sie den Satz: "Wir gehen zur biologischen Untersuchung". Wenn die Analyse möglich ist, werden Sie um ein paar Sekunden Geduld gebeten.

Dann befinden Sie sich in Labor 1, und Ihr Patient ist an das Analysegerät angeschlossen. In diesem Moment gibt es neue, der Situation angepasste Sätze wie z. B.: "Die Analyse ist beendet..."

Ratschläge bezüglich der Dialoge:

- Wenn zu gegebener Stunde eine Person nichts zu sagen hat, überprüfen Sie, ob das nach Besprechung mit anderen Personen noch immer der Fall ist.
- Bestätigen Sie nicht systematisch jede neue Sprechblase. Es könnte eine Falle sein... Vielleicht kommt etwas Besseres nach. Der erstbeste Satz könnte leicht in eine Sackgasse führen!
- Seien Sie nicht hartnäckig, wenn eine Person alles gesagt zu haben scheint... gehen Sie zur nächsten über. Sie können ja später wieder zurückkommen, wenn Sie um einen Hinweis reicher sind.

b) Allgemeine Funktionen der "Gedanken"

INVENTAR

Wenn Sie die Denkblase "Inventar" anklicken, erhalten Sie die Liste der Gegenstände, die Sie mit sich führen. Nur notwendige Gegenstände können eingesammelt werden. Es ist daher zwecklos, sich die Taschen vollstopfen zu wollen.

FRAGEBOGEN

Wählen Sie den Gedanken: "Ich beantworte die Testfragen". In diesem Fragebogen stellt Ihnen ein Mann der Bodenkontrolle 30 Fragen, die Sie auf ebensoviele Spuren bringen soll.

Sie geben die Antwort über die Tastatur ein.

Mit ESC brechen Sie den Test ab.

Sie können auf den Fragebogen nicht zugreifen, wenn die Verbindung mit der Bodenstation unterbrochen ist... bis zur Behebung des Schadens im System.

GEHEIMNISSE

Jeder verbirgt etwas, das Sie entdecken sollen...

Wenn Sie sich fragen: "Welche Geheimnisse sind gelüftet?", antwortet das Programm mit einer 8stelligen Zahl, deren Ziffern jeweils den Personen in alphabetischer Reihenfolge entsprechen (Alvisi-Amiot-Boronova-Connoly-Higgins-Kamakura-Schmidt):

Beispiel: 00100001 bedeutet, Sie haben die Geheimnisse Boronovas und Schmidts durchschaut.

ENDE DES SPIELS

Man kann das Spiel vorzeitig abbrechen, indem man den Gedanken "WIEDER VON VORN ANFANGEN" verwendet. Wenn es 11 Uhr schlägt oder Sie eine Person töten (ist zwar nicht Zweck des Spiels, kann aber vorkommen), schlägt die Stunde der Abrechnung...

c) Die Zeit

Das Spiel wickelt sich zwischen Ihrer Ankunft auf der Station (Öffnung der Schleuse) und 11 Uhr Vormittag ab.

Es ist in 20 Abschnitte geteilt, denen gewisse Ereignisse und Aufgaben des Spielers entsprechen.

Bei jedem Stundenwechsel wird auf die Diskette zugegriffen.

Um zu erfahren, ob eine Schleuse geöffnet wurde, genügt es, den Status vor und nach dem Stundenwechsel zu vergleichen.

Ratschläge:

- Behalten Sie die Stundenwechsel gut im Auge, da ein Ereignis ausgelöst werden kann (oder zumindest wahrnehmbar wird, z.B. Alarm).
- Manchmal ist es ratsam, die Geschwindigkeit des Zeitablaufs zu ändern (s. "Einstellen der Uhr").

Während Ihres Aufenthalts wird die Mission normal fortgesetzt, und die Astronauten halten ihren Stundenplan ein. Wenn sie schlafen, dürfen Sie natürlich versuchen, sie aufzuwecken, um etwa eine medizinische Analyse vorzunehmen.

Weckt man eine Person auf, bleibt sie bis Ende der Stunde wach. In der nächsten Stunde nimmt sie wieder ihren Platz ein: zurück auf ihrem Posten oder im Bett...

d) Alarmsignale

Außer dem Wecker, den man selber programmieren kann, um sich etwa an einen Termin zu erinnern, gibt es gewisse Alarmsignale.

Das Signal kann bis zur nächsten Stunde dauern. Aber man kann den Ton mit Hilfe der Taste F8 abstellen.

Wenn ein Alarm ertönt, sind vielleicht neue Dialogsätze möglich; außerdem wird ein interner Rapport im Zentralcomputer (COPS-System) angelegt.

e) Beweisstücke

Nach einer Dursuchung erscheint eine Liste von Gegenständen. Die mit einem (*) gekennzeichneten Dinge befinden sich in der Verpackung, die mit einer Nummer sind im Logbuch abgedruckt.

V - FUNKTIONEN

LADEN / ABSPEICHERN VON PARTIEN (Diskettenicons)

Auf Atari legen Sie zuerst eine für die Abspeicherung vorbereitete Diskette ein, und klicken Sie dann auf das gewählte Diskettenicon. Auf Amiga legen Sie zuerst eine Leerdiskette ein, und wählen Sie die Option "Formatieren".

Kommandos:

- UNDO: zurück zum Spiel (keine Manipulation)
- F1 bis F4: Wahl einer Datei
- Pfeile AUF und AB (F8 und F9): das Verzeichnis durchsehen
- F10: ein Verzeichnis nach Wechseln der Diskette erstellen

ABSPEICHERUNG

Um eine Datei zu überschreiben, wählen Sie einen Namen im Menü, ansonsten klicken Sie direkt in die Zone F6.

Tippen Sie den Namen ein, und bestätigen Sie mit RETURN.

Legen Sie wieder die Spieldiskette ein (Nr. 2)

LADEN

Wählen Sie den Namen im Menü, und klicken Sie in die Zone F6.

Legen Sie wieder die Spieldiskette ein (Nr. 2)

ABLESEN DER BALKENCODES (Icon: Lichtgriffel)

Wenn Sie auf den Lichtstift klicken, können Sie die Maus als Lesekopf verwenden und die Balkencodes auf dem Bildschirm (auf den Fotos unten) ablesen und eine Meldung erscheinen lassen. Sie verlassen den Modus, indem Sie erneut auf das Icon klicken.

EINSTELLEN DER UHR

Man kann sogar auf die Zeit einwirken. Klicken Sie auf die Uhranzeige im Erkundungsmodus. Mit einem linken Mausklick auf + stellen Sie die Minuten vor, mit einem rechten die Stunden.

Wenn Sie auf Alarm klicken, können Sie auf dieselbe Weise die Uhrzeit einstellen, zu der der Wecker läuten soll. Allerdings kann man den Wecker nicht auf eine "frühere" Uhrzeit einstellen als die z.Z. gültige. Wenn der Wecker läutet, erscheint die Uhr automatisch. Man stellt ihn ab, indem man auf die Glocke klickt.

ZEITABLAUF

Geschwindigkeit des Ablaufs: Tasten H und J (bei beweglichem Ermittler).

Die Zahl, die im Uhrfenster erscheint, zeigt den Beschleunigungsfaktor an (0 - 60).

0 = Zeit steht still

H = Beschleunigen

J = Verlangsamen

VI - SPIELE IM SPIEL

Im Laufe Ihrer Ermittlungen werden Sie mit den Geräten und Experimenten umgehen müssen. Herauszufinden, wie diese Geräte funktionieren, gehört zum Spiel. Zur Verwendung schlagen Sie in den Anleitungen der Hersteller im Log Book nach; achten Sie auf Hinweise im Spiel (Gedanke: "Wozu dient dieses Gerät?") oder Erklärungen der Spezialisten an Bord...

Trotzdem, hier einige Erklärungen... den Rest entdecken Sie am besten selber!

Prinzipiell enthält jedes Modul einen Abstellknopf, mit dessen Hilfe Sie das Spiel fortsetzen, was auch durch ESC erreicht werden kann (Ausnahme: MMU).

DIE MMU (Mobile Manned Unit)

Im ASA-Modul steht Ihnen eine MMU zur Verfügung. Klicken Sie auf den Raumanzug dann auf den Gedanken: "Ich zieh' den Raumanzug an und verwende die MMU..." Wenn Sie an dieses Gefährt nicht so sehr gewöhnt sind (wäre nicht verwunderlich), sollten Sie mit dem Simulator auf der Kommando-Brücke üben, wo Sie auch weitere Anweisungen finden werden (z.B. dient die Taste R zur automatischen Rückkehr in die Station, falls Sie in der Nähe einer Schleuse sind).

Ein Tip... Bevor Sie sich ins All wagen, speichern Sie ab...

DER GREIFARM YAKOTO

Dieser Arm dient dazu, ohne Risiko pharmazeutische Mixturen in Schwerelosigkeit zu erzeugen, und steht in Labor 2 zur Verfügung. Klicken Sie zuerst auf das Modul, dann auf den Gedanken: "Ich werde den Greifarm bedienen." Die Produkte können in einem Reagenzglas vermengt werden, das in der unteren Schleuse abgelegt werden kann.

Dieser Arm ist mit zahlreichen Sicherheitsvorrichtungen ausgestattet. Wenn eine Manipulation nicht vollzogen wird, liegt es meist daran, daß sie unmöglich ist oder seine Position schlecht ist.. Zwecks genauerer Auskunft schlagen Sie in der Dokumentation des Herstellers nach!

Wir empfehlen Ihnen wärmstens einen Schnellkursus in Japan.

Briefliche Einschreibungen an : MORLA JAPON SA
DAIL-CHI SAMPO HEIGHTS
603-6-24 YOKOMACHI
CHIJUKU-KU TOKYO 162

Übersetzung der Legende des Logbuches:

Product display	Produktanzeige	Tool rotation	Rotation Werkzeug
Blend composition	Komposition Mischung	Pump in	Einsaugen
Arm	Arm	Pump out	Leeren
Product cylinder	Produkttrommel	Shake	Schütteln
Tool cylinder	Werkzeugtrommel	Off	Aus
Exterior door movement	Außentür betätigen	On	Ein
Interior door movement	Innentür betätigen	Claw	Greifzange
Airlock	Schleuse		
Movement and entry code	Bewegung und Codeeingabe		
Cylinder rotation	Rotation Trommel		

SOLARTELESKOP BUBBLE +

Das Teleskop steht in Labor 2, klicken Sie drauf, und denken Sie: "Ich werde das Teleskop verwenden." Der Spezialist für dieses Gerät ist der Engländer Andrew Connoly.

DAS CLISS-MODUL (Cryogenic Life Support System)

Das ist ein experimentelles System, das erlaubt, den Metabolismus der Astronauten herabzusetzen. Es liefert komplette medizinische Analysen und enthält überdies ein Expertensystem, das in der Lage ist, Diagnosen zu stellen. Die Daten, die mit Hilfe eines Venenkatheters und von Elektroden erfaßt werden, werden dem Zentralcomputer übermittelt.

Das Modul verwaltet auch die Kryogenikzelle: im Modus INTERNAL können Sie das Erwachen des Astronauten programmieren und im Modus EXTERNAL das Expertensystem für die biologische Analyse verwenden. Mit Hilfe zweier Tasten wird von einem Modus zum andern umgeschaltet; dasselbe gilt für Modus AUTO und PROGRAM der Kühlzelle.

Zu Ihren Prärogativen gehört auch das Recht, den Astronauten eine medizinische Untersuchung in Labor 1 zu verordnen.

Wenn Ihrem Verlangen nichts im Wege steht (Gerät besetzt - Schleuse verriegelt), genügt es, den Gedanken zu wählen: "Wir gehen zur biologischen Untersuchung."

Der Gedanke: "Die Analyse ist beendet..." befreit die Person, die sich wieder auf Ihren Posten begibt. Vergessen Sie nicht, Ihre ersten Analysen zu übermitteln, um die Ergebnisse zu erhalten.

TRICK!

Die mitleidvollen Autoren haben an eine Hilfe gedacht, um gewisse Manipulationen zu verkürzen. Diese Abkürzungen werden gedacht, wenn es gelungen ist, gewisse Personen zu retten...

Übersetzung der Legenden des Logbuches:

- | | |
|---------------------------------|---------------------------|
| 1. Außenanschluß 8. Stop | 8. Stop |
| 2. Thermographiemonitor | 9. Monitorbildschirm |
| 3. Umschalten Internal/External | 10. Diagnose (extern) |
| 4. Umschalten Program/Auto | 11. Übermittlung d. Daten |
| 5. Alarm Stop | 12. Weckprogramm |
| 6. Thermographie ein/aus | 13. Statusanzeige |
| 7. Herzüberwachung ein/aus | 14. Zahlenblock |

IHR PERSÖNLICHES TERMINAL (F10)

Sie verfügen über ein Terminal mit folgenden Funktionen:

- **EDITOR:** Sie können sich Notizen machen und sie abspeichern.

Kommandos:

Die Pfeile erlauben die Bewegung des Cursors.

Backspace: das Zeichen links löschen.

INSERT: eine Zeile einfügen.

DELETE: eine Zeile löschen

F1: Ein Dokument laden

F2: Ein Dokument abspeichern

F3: Den gesamten Text löschen

F4: Zeilenanfang

F5: Zeilenende

F6: Seitenanfang

F7: Seitenende

F9: Beenden

Es wird auf dieselbe Weise auf Diskette zugegriffen wie im Spiel.

Wir empfehlen Ihnen, eine spezielle, formatierte Diskette zu verwenden.

Nichts hindert Sie also daran, Ihre Erfahrungen mit anderen Spielern auszutauschen.

- **COPS (COmmunication Pegasus System):** es enthält ein Orbital Mailboxsystem (OMB: elektronischer Briefkasten) für die Besatzung und die Bodenstation (Zugang durch Codes geschützt). Außerdem können Sie Dateien zur Bodenkontrolle schicken. Mit den Funktionen Previous und Next "blättern" Sie die verschiedenen Mitteilungen durch. Sie erreichen die Funktionen, indem Sie auf ihre Bezeichnung klicken oder die entsprechende Taste drücken.

Verwendungsbeispiel:

- Druck (bzw. Klick) auf F10
- Druck auf F2-COPS
- Eingabe von "control" (OMB für alle)
- Eingabe von "system", dem Paßwort (die andern müssen Sie selbst finden...)
- Druck auf F1-READ (die erste Mitteilung erscheint)
- Druck auf F1-Next, um zur nächsten Mitteilung überzugehen (nach 16 Uhr möglich)
- Druck auf F2-Previous, um zur ersten zurückzugehen...
- Druck auf F9-Quit zum Beenden...

- **SEND** funktioniert wie die Abspeicherung, aber es können nur die Dateien gewählt werden, die im Verzeichnis aufscheinen. Sie werden automatisch zur Bodenkontrolle geschickt, wenn Sie bestätigen.

VII - ÜBERSETZUNG DER BEWEISSTÜCKE AUF PAPIER

1) TRIGONEX

(Sedlexamol triphonamid)
Dragées für Erwachsene

Zusammensetzung:

- Calciumpolykarbonat
- Glykolpropen
- Natriumazetylsalicylat
- Aromastoffe (Waldbeeren)
- Eukalyptol
- Bindestoff Kaugummimasse

Indikationen:

Symptomatische Behandlung der Weltraumkrankheit:

- Störungen des Vestibularapparates
- Kalkmangel
- Verstopfung der Stirnhöhlen

Kontraindikationen:

Dieses Medikament darf im Falle allergischer Reaktionen auf einen der Bestandteile nicht verabreicht werden. **IM ZWEIFELSFALL FRAGEN SIE IHREN BEHANDELNDEN ARZT!**

Nebenwirkungen:

- Blähungen, Aerophagie
- Atemnot, Beklemmung

Verabreichung:

- Einige Dragées pro Woche, in der Folge weniger.

Hinweis:

- Trigonex ist ein Medikament. Dosis nicht ohne ärztliche Verordnung erhöhen.
- Außer Reichweite von Kindern und Haustieren aufbewahren.

2) ZEITUNGSARTIKEL

05.07.1994

RAUMFÄHRE EAGLE ZERSTÖRT

Besatzung wohlauf. Die Rückkehr der Raumfähre Eagle sollte der Höhepunkt der Nationalfeier werden, was aber durch den Unfall verhindert wurde, bei dem der fünfte Orbiter vollkommen zerstört wurde. Laut erster Zeugenberichte soll die Raumfähre zu heftig aufgesetzt haben, sodaß das Fahrwerk einknickte; der Orbiter verließ die Landebahn und ging in Flammen auf. Die Besatzung konnte auf Grund sofortiger Rettungsmaßnahmen evakuiert werden, die Raumfähre brannte jedoch aus. Alle planmäßigen Flüge wurden bis auf weiteres verschoben. Es wird ein Bericht der Untersuchungskommission erwartet.

23.07.1995

BURHAIM GEFEUERT

Die Untersuchungskommission unter der Leitung von John Westmacott, an der zahlreiche Piloten, Ingenieure und Experten teilnahmen, veröffentlichte soeben ihren Bericht über den Unfall der Raumfähre im vergangenen Juli.

Aus dem Bericht geht hervor, daß der Bordkommandant, Henry J. Burhaim der einzige Schuldtragende ist. Die Raumfahrtbehörde beschloß seine sofortige Entlassung.

Im Laufe der Pressekonferenz, die dieser Ankündigung folgte, blieb Commander Burhaim bei seiner Auslegung der Tatsachen und führt das Versagen auf einen Virus im Steuerungsprogramm zurück. Er behauptet, die Raumfahrtbehörde und -industrien schoben ihm die Schuld in die Schuhe, um ihr Image in der Öffentlichkeit zu bewahren. Er beklagt sich außerdem über den Druck, der ausgeübt werde, damit er keine Anstellung als Testpilot mehr bekäme.

3) BITTSCHREIBEN...

Die Unterzeichneten, die in einer Generalversammlung vereinigten Besatzungsmitglieder der Orbitalstation Pegasus, protestieren einstimmig und vehement gegen die schlechte Verwaltung der Station, die u.a. abwechslungsarme Kost zur Folge hat.

Die Spargelcremesuppe auf dem ständigen Speiseplan ist inakzeptabel geworden, ganz besonders auf Grund der Überwürzung.

Mangels abwechslungsreicherer Kost sieht sich die Besatzung gezwungen, nur mehr die an die Sicherheit der Station gebundenen Tätigkeiten zu verrichten.

Pegasus, 21. Juni 2004

Unterschriften

Higgins Boronova Kamakura Mahrubi Schmidt (und Alvisi, die sicher unsere Meinung teilt)

ALLGEMEINE RATSCHLÄGE

Sehen Sie die Beweisstücke sorgfältig durch; sie erlauben Ihnen, das Paßwort für die Mailboxen herauszufinden.

Wenn Sie eine Leiche entdecken, bringen Sie sie ins ASA-Modul, um sie vor der Besatzung zu verstecken.

Der Dekor, in dem sich unsere Geschichte abspielt, stützt sich auf reelle, amerikanische und europäische Projekte (Freedom und Columbus) für Orbitalstationen. Natürlich ist Pegasus diesen "veralteten" Plänen voraus und verfügt über Technologien, die erst in geraumer Zeit gemeistert werden, insbesondere auf dem Gebiet der Energiegewinnung und der Wärmeaustauscher.

Auszug aus der Bibliographie:

- The Space Shuttle Operator's Manual, Ballantine Books
- Die Orbitalstation Saljut 6, Moskau Nauka I Dschizn N°4 (russisch)
- Vivre et travailler dans l'espace, J-L. Chrétien u. R. Bost BT Son 901
- Biomedical Result of Skylab, Johnson, L.F. Dietlein, NASA SP 377
- A forecast of Space Technology 1980-200, NASA SP 387
- Un ticket pour l'espace, M. u. M. Vieillefosse, ED. Belfond
- Broschüren der European Space Agency (ESA)
- L'espace habité, Patrick Baudry u. Wim Dannau, Ed. Atlas

ITALIANO

ATARI ST& STE, AMIGA

30 Giugno 2005, 06:45 T.U Base di Kourou

Un'attività intensa regna nella sala di controllo Jupiter. Un razzo Ariane 5 noleggiato dal Pegasus Space Consortium è pronta a decollare dal passo di tiro A3. Alla cima del razzo, accomodato nell'aereo spaziale europea in compagnia di un astronomo britannico, conta mentalmente gli ultimi secondi del conto alla rovescia...

Se non sei un specialista delle questioni spaziali, sei almeno famoso per il talento d'inquirente dimostrato precedentemente durante affari clamorose. Il Pegasus Space Consortium si rivolge a te perché l'affare è grave.

In effetti qualche giorno fa un messaggio confidenziale dal capo di missione a prevenuto il controllo suolo che eventi anormali avevano luogo a bordo e più particolarmente che era stato vittima di un tentativo d'assassinio! Approfittando di un volo di routine, sei mandato nella stazione per risolvere l'affare e smascherare il colpevole. Oltre il comandante, l'equipaggio non è prevenuto del tuo arrivo. Ufficialmente si tratterà di un'indagine amministrativa. Il tuo pseudonimo è Dick Anderson.

Per certe ragioni tecniche dovrai tornare sulla terra l'indomani con l'astronauta che a finito la sua missione.

Non saranno troppe le 24 ore trascorse a bordo... e qualche volta ti sembreranno lunghissime! Attento! Per via del fiasco della trattativa di Berlino nel marzo 2004 e la mancanza delle firme dei paesi interessati dalla carta dello spazio dell'ONU, devi essere prudentissimo in quest'indagine che coinvolge cittadini di otto nazionalità. Ti raccomandiamo la massima discrezione. Nel caso in cui la morte non accidentale di astronauta fosse a deplorare, dovresti prendere disposizioni per nascondere quest'evento all'equipaggio fino alla fine della tua missione.

La stazione orbitale Pegasus

I primi elementi di Pegasus sono stati messi in orbita alla fine del novecento. La stazione comportava allora soltanto 4 moduli. Organizzata intorno ad un modulo centrale, si compone oggi di un modulo di comando, di due moduli d'abitazione, di due laboratori, di un modulo di attività extraveicolare (E.V.A) e di un modulo di stoccaggio. I sistemi di agganciamento sono compatibili con tutti i veicoli spaziali (in base alla norma ESD-404). Nel 2006, due moduli di produzioni industriali (metallurgia, elettronica, farmacologia) raggiungeranno Pegasus. La massa della stazione allora sarà di 275 tonnellate.

L'autonomia attuale della stazione è di tre mesi in uso normale. L'approvvigionamento e il trasferimento delle equipaggi vengono assicurati da una rotazione di orbiters che trovano allora la loro vera utilità.

Pegasus è insediata su un'orbita bassa a 400 km d'altitudine. Fa il giro della terra in 90 minuti proprio come la sua vicina, la stazione americana Freedom, i cui primi elementi sono appena sistemati. E' satellizzata al posto che occupava la stazione sovietica MIR che è stata abbandonata e distrutta all fine del secolo scorso quando l'URSS a scelto di impiantare una stazione sulla luna.

L'equipaggio

Il personale che lavora nella stazione Pegasus si divide in due categorie:

l'equipaggio della stazione: si tratta del comandante e dell'ingegnere di volo, affiancati da specialisti dei lavori di manutenzione, di costruzione o di sorveglianza medica.

Il personal mandato delle compagnie che utilizzano le infrastrutture scientifiche della stazione per i propri programmi.

Durante la missione GW-003, l'equipaggio si compone di:

Philippe AMIOT
Capo di missione
Comandante

Equipaggio Pegasus

Ronald HIGGINS
Ingegnere di volo

Ornella ALVISI
Specialista E.V.A

Tania BORONOVA
Psico-sociologa

Specialisti Missione

Dieter SCHMIDT
Dottore in Biochimica

Akira KAMAKURA
Ingegnere elettronico

Jeremy MAHRUBI
Dottore in Agraria

Andrew CONNOLY, astronomo, li raggiungerà.

I - CARICAMENTO

Attento!

Sull'Atari, prima di lanciare il gioco, formatta un dischetto che riceverà i diversi archivi che potrai salvare, partite in corso o documenti.

Sull'Amiga il dischetto deve venire formattato dal software al momento del salvataggio.

ATARI ST & STE

- Spegnere il computer.
- Inserire il dischetto 1 nell'unità a dischetti (doppia densità indispensabile)
- Accendere il computer.
- Lo schermo di presentazione appare, cliccare sulla bandiera della tua lingua (francese, inglese, italiano, tedesco).
- Cliccare di nuovo per caricare il gioco.

AMIGA

- Spegnere, poi accendere il computer, inserire il dischetto 1 nell'unità a dischetti.
- Lo schermo di presentazione appare, cliccare sulla bandiera della tua lingua.
- Cliccare di nuovo per caricare il gioco.

II - PROTEZIONE

L'ultima pagina del "log book" è indispensabile per cominciare il gioco. Il Controllore al suolo ti chiede per esempio "Missione del 03/06/74", devi rispondere "EX52", poi convalida con RETURN.

III - SCOPO DEL GIOCO

Il Pegasus Space Consortium ti manda nella stazione orbitale per indigare sul tentativo d'assassinio di cui è stato vittima il comandante. Quando sarai sul posto, gli eventi si succederanno e renderanno la tua missione più difficile di quanto previsto. Per vincere dovrai riuscire a ripartire alle 11, l'indomani del tuo arrivo, lasciando un equipaggio operativo pronto a continuare la sua missione.

Per condurre a buon fine questo compito dovrai salvare ogni membro dell'equipaggio minacciato. Per questo, oltre le tecniche d'indagine tradizionali (interrogatorio, perquisizioni dei personaggi e dei luoghi), dovrai esplorare i sistemi informatici e usare il materiale imbarcato. Esperienze biologiche, scooter dello spazio, telescopio spaziale, braccio manipolatore...

Per rifinire la tua missione, dovrai anche scoprire il segreto di ognuno degli astronauti. Hanno quasi tutti qualcosa da rimproverarsi.

IV - IL GIOCO

Murders in Space fa parte della collana MURDERS d'INFOGRAMES. Questa serie è un genere da sé che non si deve paragonare con gli altri software d'avventura / simulation. Qui, evoluisce liberamente non hai bisogno di raccogliere una sfilza di oggetti, né di battere moltitudini di parole per accedere alla tappa successiva, né per finire di morire 7346 volte prima di giungere alla fine del gioco.

1) AGGANCIAMENTO

Tranne intervento da parte tua (tasto F1) per passare in modo manuale, si fa in modo automatico. Dopo le operazioni di sicurezza, le camere di equilibrio sono aperte e puoi entrare nella stazione.

2) TERRENO D'INDAGINE

La tua indagine si svolge nell'insieme della stazione. Vedrete i moduli in staccato. Si può passare dall'uno all'altro da camere di equilibrio. Vedi la pagina centrale del log book per avere una visione globale della stazione.

3) ORGANIZZAZIONE DELLO SCHERMO

Metà superiore dello schermo: modulo in staccato con la finestra che permette di visualizzare messaggi brevi.

Metà inferiore dello schermo:

- 10 bottoni che corrispondono ai tasti di funzione (da F1 a F10) o alle cifre secondo la situazione.
- un orologio elettronico
- tre icone
- la foto dell'inquirente

4) GLI SPOSTAMENTI

a) Inquirente mobile (senza cursore mouse)

Il giocatore appare sotto l'apparenza di un personaggio in tuta di volo blu. Si può spostarlo in assenza di gravità dando impulsi mediante il mouse. Premendo il bottone si provoca un tuffo nel senso orario come lo SHIFT destro sulla tastiera; lo SHIFT sinistro provoca il contrario; Alternate e Ctrl permettono rotazioni a 180°.

Si cambia modulo passando dalle camere di equilibrio (orizzontali o verticali nel modulo centrale). Se il giocatore rimbalza su una camera di equilibrio, questo significa che è "closed" o "locked". In questo caso, clicca sulla cassetta per ottenere un ingrandimento e tenta di aprire. (Attento! Una camera di equilibrio "locked" non può venire aperta!)

b) Modo esplorazione: inquirente fisso (freccia di mouse visibile)

Quando si è in un modulo, cliccando a sinistra, si lascia il personaggio e si sposta il mouse. Così si può esplorare più facilmente. Quando si clicca su un posto:

- c'è un personaggio: appare la sua foto.
- c'è un apparecchio senza ingrandimento: appare il nome dell'apparecchio; frasi "pensieri" possono essere disponibili.
- un ingrandimento d'apparecchio appare. Questo disegno può venire esplorato con il mouse oltre le frasi "pensieri". Attento dove poni le dita...

Per "abbandonare" un ingrandimento o un personaggio restando in modo esplorazione basta cliccare altrove. Se si vuole essere sicuro di non selezionare altro, meglio cliccare nel cielo o nella finestra inferiore dello schermo.

I personaggi vengono visualizzati in primo piano. Quindi ricoprono i particolari della scena. Se desideri cliccare su un apparecchio nascosto da un personaggio... torna più tardi! Forse è fatto apposta!

Consiglio: Per guadagnare tempo, si può andare direttamente in un modulo premendo il tasto che corrisponde nella parte inferiore sinistra dello schermo. In modo esplorazione si può cliccare sul tasto di funzione che corrisponde.

5) DIALOGHI, PENSIERI E AZIONI

a) Il principio

Clicca sulla fronte del giocatore: scorrimento delle azioni possibili a quel momento del gioco: penso... dunque agisco! (frasi azione)

Clicca sulla bocca del giocatore: scorrimento delle frasi disponibili per il dialogo con il personaggio selezionato prima (è apparsa la sua foto).

Per queste due azioni di base:

- Cliccare a destra: torna alla frase precedente.
- Per convalidare una frase e ottenere la risposta, si deve cliccare SUL fumetto di testo detto o pensato dal giocatore (ma attento! convalidare vale a dire qualche volta accettare una proposta che forse più tardi rimpiangerai).
- Se un testo non tiene in un fumetto, icone frecce appaiono nella striscia centrale. Basta cliccare sopra per fare scorrere il testo linea per linea.

Quando si sente un BIP, questo significa che la frase letta ha autorizzato l'apparizione di una frase per un altro personaggio...

I dialoghi si evolvono ad ogni ora. I personaggi cambiano posto e attività secondo il loro orario.

Esempio di azione: portare un personaggio ad un'analisi medica dopo aver fatto apparire la foto del personaggio seleziona il pensiero: "Lo porto a fare l'analisi biologica...". Se è possibile a quel momento, un messaggio chiede di pazientare alcuni secondi.

Dopo ci si ritrova nel Labo 1 vicino al personaggio, collegato all'apparecchio d'analisi. A quel momento si dispongono di frasi nuove adattate alla situazione. Esempio di pensiero: "L'analisi è terminata.."

Consigli per i dialoghi

- *Se a una data ora, un personaggio non ha niente da dire... verifica che il caso sia sempre quello dopo aver parlato con gli altri personaggi.*
- *Non convalidare sistematicamente il nuovo fumetto che se presenta per il giocatore. Forse è una trappola... Forse c'è ancora da dire meglio più avanti... e scegliere la prima via porta qualche volta ad un vicolo cieco!*
- *Non insistere quando un personaggio sembra di aver detto tutto... Passare a un altro... a rischio di tornare più tardi al primo se l'evoluzione della discussione lo suggerisce.*

b) Funzioni generali accessibili dal pensiero

INVENTARIO

Ci si accede mediante il pensiero "Inventario". Questo permette di vedere l'elenco degli oggetti di cui si dispone. Soli gli oggetti indispensabili possono essere raccolti. Quindi è inutile provare di riempire le tasche.

QUESTIONARIO

Ci si accede mediante il pensiero "Ora rispondo al questionario..." In questo questionario, il controllore suolo fa 30 domande che sono altrettante piste da esplorare.

Si risponde digitando il testo nel fumetto del giocatore.

ESC permette di abbandonare in corso di strada.

Il questionario non funziona se il collegamento con il controllo suolo è interrotto... Finché una riparazione riporti il sistema in stato di funzionamento.

SEGRETI

Ogni personaggio nasconde qualcosa da scoprire...

Per conoscere la situazione si può chiedere: "Quali sono i segreti scoperti?"

Il programma risponde con 8 cifre che corrispondono ai personaggi classificati per ordine alfabetico (Alvisi-Amiot-Boronova-Connolly-Higgins-Kamakura-Mahrubi-Schmidt)

Esempio di risposta: 00100001 significa che hai scoperto i segreti di Boronova e Schmidt.

FINE DEL GIOCO

Si può lasciare il gioco anticipatamente usando il pensiero: "RICOMINCIARE DALL'INIZIO" (poi confermando questa scelta) o spegnendo il computer. Quando si raggiunge le 11 o quando si uccide un personaggio (lo scopo del gioco non è questo, ma può succedere!), si accede ad un epilogo.

c) Il tempo

Il gioco si svolge tra la tua ora di arrivo alla stazione (apertura delle camere di equilibrio) e le 11 dell'indomani.

Il gioco si divide 20 partite. Ad ognuna di esse corrispondono eventi e compiti da realizzare dal giocatore. Ad ogni cambiamento di ora, un accesso disco ha luogo.

Si può tentare di sapere se una camera di equilibrio è stata aperta paragonando lo stato prima e dopo il cambiamento di ora...

Consigli per il tempo:

- *diffidarsi dei cambiamenti di ora che possono provocare il salto di un evento (almeno la sua manifestazione... esempio: allarme).*
- *si può avere interesse a modificare la velocità di scorrimento del tempo (vedi "Regolazione del orologio").*

Durante il tuo soggiorno, la missione continua e gli astronauti rispettano il loro orario. Quando dormono, sei autorizzato a tentare di svegliarli, per esempio: per portarli a subire un'analisi medica. Quando si sveglia un personaggio, resta sveglio fino alla fine dell'ora in corso. All'ora successiva ritrova il suo stato normale: torna al suo posto o riaddormentato...

d) Allarmi

Oltre quelli che si possono programmare da sé stesso per ricordarsi un'azione da effettuare, un appuntamento da onorare... certi allarmi suonano nel gioco quando succedono certi eventi. L'allarme può suonare fino all'ora successiva. Certo, si può chiudere il suono premendo su F8. Quando suona un allarme questo può provocare l'apparizione di nuove frasi di dialogo che conviene di esplorare... Inoltre, un rapporto interno viene creato nel computer centrale (sistema COPS).

e) Gli Indici

Durante una perquisizione ottieni un elenco di oggetti. Questi sono eventualmente seguiti di un (*), se fanno parte del 'kit' reale o del loro nel Log Book, se è stampato sul taccuino di bordo.

V - FUNZIONI

CARICAMENTO/SALVATAGGIO DELLE PARTI IN CORSO (icone dischetto)

Sull'Atari, inserire il dischetto preparato per il salvataggio poi cliccare sull'icona dischetto scelto. Sull'Amiga, inserisci per cominciare un dischetto vergine poi scegli l'opzione "Formattazione".

Comande comuni:

- UNDO per tornare al gioco senza fare niente.
- Da F1 a F4 selezione di un archivio.
- Frecce alta e bassa (F8 e F9): ascensore del sommario
- F10 rifare un sommario dopo cambiamento di dischetto

SALVATAGGIO

Per comprimere un salvataggio precedente, seleziona un nome nel menù, altrimenti clicca direttamente nella zona F6.
Allora, batti il nome scelto.
Convalida con Return.
Rimetti il dischetto di gioco (numero 2)

CARICAMENTO

Seleziona un nome nel menù poi clicca nella zona F6.
Rimetti il dischetto di gioco (Numero 2)

LETTURA di CODICI A BARRE (icona penna ottica)

Cliccando sulla penna ottica, il mouse diviene una testina di lettura che permette di leggere i codici a barre visualizzati sullo schermo (nella parte inferiore delle foto) e di ottenere la visualizzazione di un messaggio. Si lascia questo modo cliccando di nuovo sull'icona.

REGOLAZIONE DELL'OROLOGIO

Si può agire sul tempo consultando l'orologio. Clicca sulla visualizzazione dell'ora in modo "esplorazione". Il clic sinistro sul + permette di mettere avanti i minuti, il clic destro di mettere avanti le ore. Cliccando su Alarm, si può regolare l'ora alla quale suonerà l'allarme nello stesso modo che qui sopra. Non si può mettere un allarme ad un'ora inferiore a l'ora corrente. Quando suona l'allarme, l'orologio viene visualizzato automaticamente. Si spegne l'allarme cliccando sulla campana.

SCORRIMENTO DEL TEMPO - (in modo spostamento: inquirente mobile)

Regolazione della velocità del tempo: tasti H e J

La cifra che appare nella finestra orologio indica il coefficiente di accelerazione (variazione tra 0 e 60).

0 = tempo fermo

H: aumenta

J: diminuisce

VI - GIOCHI NEL GIOCO

Nel corso della tua indagine, avrai l'occasione di usare il materiale e le esperienze imbarcati. La scoperta del modo di funzionamento di questi apparecchi fa parte del gioco. Per usarli, riportati alle istruzioni dei fabbricanti (vedi Log Book), alle spiegazioni date nel gioco (pensiero "Come funziona quest'apparecchio?") o a quelle fornite dagli astronauti specialisti di questi apparecchi...

Comunque, ecco qualche spiegazione... il resto lo scoprirai da te stesso!

In modo generale, ogni modula comporta un bottone di arresto che permette di tornare nel gioco. Questo ritorno si può sempre fare con ESC (tranne, certo, il pilotaggio reale del MMU).

FUNZIONAMENTO DEL MMU (Mobil Manned Unit)

Nel modulo EVA, un M. M. U. è a tua disposizione.. Clicca su scafandro poi pensiero "ora indosso lo scafandro e userò il MMU...". Se non sei solito pilotare questa macchina (è scusabile!), ti consigliamo di allenarti sul simulatore disponibile nel modulo di controllo. Ci troverai anche le istruzioni di funzionamento (per esempio imparerai che il tasto R permette di tornare nella stazione se sei a prossimità di una camera di equilibrio).

Consiglio... Prima di uscire nello spazio, fa un salvataggio...

FUNZIONAMENTO DEL BRACCIO MANIPOLATORE YAKOTO

Questo braccio che permette di realizzare in piena sicurezza, miscele farmaceutiche in assenza di gravità, è accessibile nel labo 2. Clicca sul modulo del braccio, poi convalida il pensiero "Ora uso il braccio manipolatore". I prodotti realizzati possono essere mischiati in una provetta e questa messa nella camera di equilibrio inferiore.

Questo braccio è dotato di dispositivi di sicurezza numerosi. In generale, quando una manovra non è considerata, questo significa che è impossibile o che si è posizionato male... Per più informazioni, vedi la specifica fornita dal costruttore!

Ti consigliamo di seguire un corso di formazione accelerata in Giappone.

Iscrizione scrivendo a: **MORLA GIAPPONE SA**
DALL-CHI SAMPO HEIGHTS
603-6-24 YOKOMACHI
CHIJUKU-KU TOKYO 162

Traduzione delle leggende del Log-Book:

Product display	Visualizzazione prodotto
Blend composition	Composizione mischia
Arm	Braccio
Product cylinder	Bariletti prodotti
Tool cylinder	Bariletti arnesi
Exterior door movement	Movimento porta esterna
Interior door movement	Movimento porta interna
Airlock	camera di equilibrio
Tool Rotation	Rotazione arnese
Pump in	Aspirare
Pump out	Retrocedere
Shake	Scuotere
Off	
On	
Claw	Pinza
Movement and entry code	Spostamento e immissione codice
Cylinder rotation	Rotazione bariletti

FUNZIONAMENTO DE TELESCOPIO SOLARE BUBBLE +

Il telescopio è accessibile mediante il pensiero "Ora utilizzo il telescopio" nel labo 2, dopo aver cliccato sullo schermo. Lo specialista di quest'equipaggiamento è l'inglese Andrew Connoly.

FUNZIONAMENTO DEL MODULO CLISS (Cryogenic Life Support System)

E' un sistema sperimentale che permette di abbassare il metabolismo degli astronauti. Permette anche di realizzare analisi complete e possiede un sistema esperto integrato capace di effettuare certe diagnosi. I dati registrati mediante gli elettrodi e il catetere sanguigno possono venire trasferiti nel computer centrale.

Il modulo comporta la gestione del cassone di criogenia: modo INTERNAL (ti dà la possibilità di programmare il risveglio) e quella del sistema esperto di analisi biologica: modo EXTERNAL. Per sicurezza, il passaggio da un modo ad un altro si fa ribaltando due bottoni come il passaggio dal modo "auto" al modo "program" del cassone.

Tra le tue prerogative d'investigatore, può portare gli astronauti a subire un esame medico approfondito nel laboratorio 1.

Se niente si oppone al tuo desiderio (apparecchio già occupato - camera di equilibrio chiusa) ti basta PENSARE "lo porto a subire l'esame biologico".

Il pensiero "L'analisi è finita..." libera il personaggio che torna al posto che aveva lasciato. Pensa a trasmettere le tue prime analisi per ottenere i risultati.

ASTUZIA!

Gli autori, impietositi, hanno previsto una procedura che permette di evitare le manipolazioni da effettuare. Questi sintesi sono pensate quando si è riuscito a salvare certi personaggi...

Traduzione delle leggende del log-book:

1. Collegamento esterno
2. Schermo termografia
3. Ribaltare. Internal/external
4. Ribaltare. Program/auto
5. Arresto allarme
6. Termografia on/off
7. Monitor cardiaco on/off
8. Stop
9. Schermo monitor
10. Diagnosi (external)
11. Trasferimento di dati
12. Programmazione risveglio
13. Visualizzazione status
14. Tastiera numerica

FUNZIONAMENTO DEL TUO TERMINALE PERSONALE (accesso mediante F10)

Disponi di un terminale che ha qualche funzionalità:

- **EDITOR** che permette di prendere alcuni appunti e di salvarli.

Comandi:

Le frecce permettono di spostarsi nella pagina.

Backspace: cancellare un carattere a sinistra

INSERT: inserire una linea

DELETE: togliere una linea

F1: caricare un documento

F2: salvare un documento

F3: cancellare tutto il testo

F4: inizio di linea

F5: fine di linea

F6: parte superiore di pagina

F7: parte inferiore di pagina

F9: uscire

Il sistema di accesso disco dell'Editor è lo stesso di quello del gioco.

Ti consigliamo di usare un dischetto formattato appositamente.

Niente t'impedisce di scambiare delle soffiare con altri giocatori in questo modo!

- **COPS** per **CO**mmunication **P**egasus **S**ystem che comprende il sistema di Buche delle Lettere (BDL) dell'equipaggio e del controllo della stazione (protetta da un codice) e il mezzo di mandare archivi verso il Controllo Suolo.

Le funzioni Previous e Next permettono di fare scorrere i diversi messaggi.

Si accede alle funzioni cliccando sulla zona in cui sono scritte o premendo il tasto che corrisponde.

Esempio di uso:

- premere (o cliccare) su F10
 - premere su F2-COPS
 - battere "control" (BAL comune)
 - battere "system" come parola d'ordine (le altre, trovale da te...)
 - premere su F1-READ (il primo messaggio è visualizzato)
 - premere su F1-NEXT per vedere il messaggio successivo (ce n'è uno dopo le 16)
 - premere su F2-Previous per tornare al precedente
 - premere su F9-Quit per uscire...
- **SEND** funziona come per i salvataggi ma gli archivi possono venire scelti soltanto tra quelli che appaiono nel sommario. Vengono trasferiti automaticamente verso il Controllo-Suolo quando si convalida.

VII - TRADUZIONE INDICI DOCUMENTI

1/ TRIGONEX

(Sedlexamol trifonamide)

Confetti adulti

Composizione:

- policarbonato di calcio
- propilene glicole
- acetilsalicilato di sodio
- aroma naturale (frutta dei boschi)
- eucaliptolo
- eccipiente gomma

Indicazioni:

Trattamento sintomatico del male dello spazio:

- turbe del sistema vestibolare
- decalcificazione
- congestione dei seni

Contro indicazioni:

Questa medicina non deve venire usata in caso di allergia ad uno dei suoi costituenti.

SE HAI UN DUBBIO, CONSULTA IL TUO MEDICO.

Effetti Indesiderabili:

- meteorismi, aerofagia
- soffocazione

Posologia:

- qualche confetto alla settimana, diminuire dopo.

Avvertenza:

- Trigonex è una medicina. Non aumentare la dose senza avviso del medico.
- Tenere lontano dalla portata dei bambini e degli animali domestici.

2/ ARTICOLI DI GIORNALI

05/07/1994

LA NAVETTA EAGLE DISTRUTTA!

L'equipaggio è salvo.

Allorché il ritorno della navetta Eagle doveva segnare l'apoteosi della Festa Nazionale, questa è stata rovinata dall'incidente durante il quale il quinto orbiter è stato distrutto.

Secondo le prime testimonianze, sembra che la navetta abbia atterrato troppo velocemente. Di seguito ad un contatto violentissimo con il suolo, il carrello destro si è accasciato e questo ha provocato la sua uscita dalla pista ed il crash dell'orbiter.

L'equipaggio è potuto essere evacuato grazie alla procedura di soccorso, ma la navetta in fiamme è stata completamente distrutta.

Tutti i prossimi voli vengono sospesi nell'attesa della relazione della Commissione inquirente.

23/01/1995

INCIDENTE DI EAGLE, DESTITUITO IL COMANDANTE BURHAIM

La Commision inquirente presieduta da John Westmacott e alla quale numerosi piloti, ingegneri ed esperti partecipavano, ha appena fatto conoscere la sua ultima relazione che riguarda l'incidente della navetta in luglio scorso.

Secondo il rapporto, il Comandant, Henry J. Burhaim è riconosciuto responsabile. L'Agenzia ha deciso di destituirlo immediatamente.

Nella sua conferenza stampa tenuta poco dopo quest'annuncio, il Comandante Burhaim ha mantenuto la sua versione dei fatti e incrimina ancora un virus del software di controllo. Pretende fare le spese di una coalizione dell'Agenzia e delle industrie aeronautiche felici di trovare un capro espiatorio per l'opinione pubblica.

Silamenta anche delle pressioni esercitate per impedirlo di esercitare a nuovo il suo mestiere di pilota collaudatore.

3/ PETIZIONE...

I sottoscritti, membri dell'equipaggio della stazione orbitale Pegasus, riuniti in assemblea Generale, protestano vigorosamente e unanimamente contro le lacune dell'intendenza che si manifestano dalla mancanza di diversità nel cibo.

La presenza ad ogni menù di consommé agli asparagi è diventata intollerabile, più particolarmente, a causa del condimento troppo piccante.

In mancanza di una consegna di cibo più diversificata, l'equipaggio non sarà più in grado di assicurare altri compiti se non quelli legati alla sicurezza della stazione.

Pegasus 21 giugno 2004

Firme

Higgins, Boronova Kamakura Mahrubi Schmidt (e Alvisi che sarebbe d'accordo senz'altro)

CONSIGLI PER IL GIOCO...

Applicati a svelare gli indizi che ti permetteranno di scoprire i codici delle Buche delle Lettere (BDL) di ognuno.

Se scopri un morto, trasportalo discretamente nel modulo EVA per nascondere all'equipaggio.

La scena in cui si svolge la storia è basata sulla realtà attuale dei progetti americani (Freedom) ed europei (Colombus) di stazioni orbitali. Certo, dato il ritardo dei progetti attuali, Pegasus è piuttosto in anticipo sul suo tempo e beneficia di una tecnologia di cui nessuno è padrone e questo per molto tempo e più particolarmente nel campo della produzione di energia e quella degli scambiatori di calore.

Bibliografia sommaria...

- The Space Shuttle Operator's Manual, Ballantine Books
- La stazione orbitale Saliut 6, Mosca I Dzizn N°4 (in russo)
- Vivere e lavorare nello spazio, J. L. Chrétien e R. Bost BT Son 901
- Biomedical Result of Skylab, Johnson, L. F. Dietlein, NASA SP 377
- A forecast of Space Technology 1980-2000, NASA SP 387
- Un biglietto per lo Spazio, M. e M. Vieillefosse, ED. Belfond
- Opuscoli dell'Agenzia Spaziale europea (ESA)
- Lo spazio abitato, Patrick Baudry e Wim Dannau, Ed. Atlas

MANY THANKS TO :

LA CUISINE DE
L'EXTREME



BALEME
D E V E L O P P E M E N T



CREDITS

Original idea - Scénario - Production : Bertrand BROCARD
Programming: Roland MORLA
Assistant: Marie-Anne ALISON
Graphics: Franck DREVON
Music for Amiga and Atari: Stéphane PICQ

© Coproduction INFOGRAMES - HITECH 1990